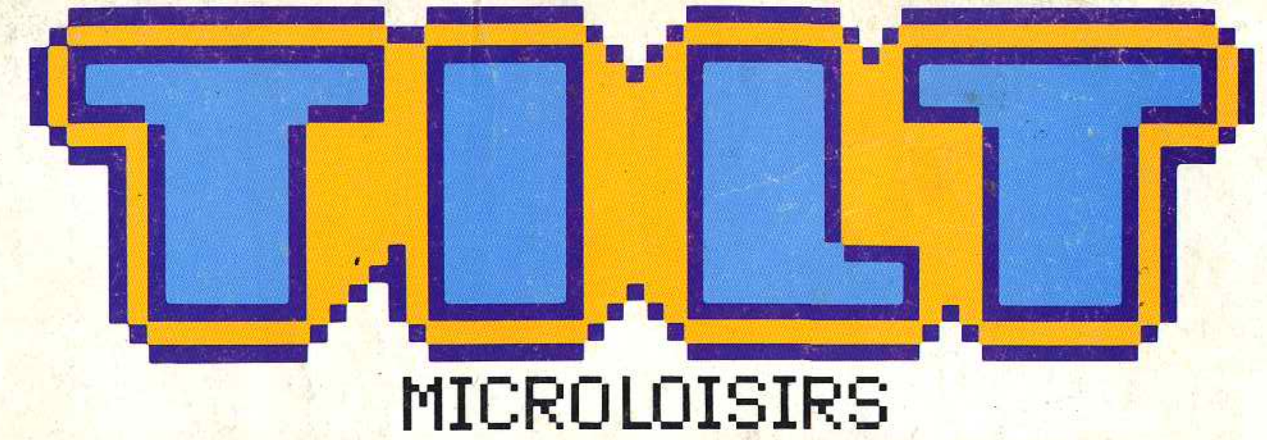


MICROLOISIRS

3615 TILT : gagnez un Portfolio Atari !

J. TESSEYRE

MICRO + CAMESCOPE + MAGNETOSCOPE :

découvrez la Desktop Video • PC Show de Londres : plus de 150 nouveautés • Softs : Sherman M4, West Phaser • Archimedes 3000 : le premier 32 bits concurrent du ST et de l'Amiga



N° 71 NOVEMBRE 1989. 24F. BELGIQUE : 175FB. SUISSE : 7,00FS. CANADA : 5,50$ CAN. MAROC : 39DH. ESPAGNE : 750PTAS. ISSN 073-6968

DES SUCCES D
DE U.S.

HITS

CEN DOR

FORGOTTEN WORLDS™

CAPCOM™

Disponible sur: CBM 64/128,
SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD
Cassette et Disquette. ATARI ST, CBM
AMIGA & IBM PC – Disquette.

VIGILANTE™

U.S. GOLD

Disponible sur: CBM 64/128,
SPECTRUM 48/128K & AMSTRAD
Cassette et Disquette. ATARI ST, CBM
AMIGA & IBM PC – Disquette.



4 JEUX DU TONNE
TABLEAU DE LA GLO

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Zac o


U.S. GOLD®

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix, Alex Zenou.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger





Tirage de ce numéro = 92 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 4e trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 71



INDISPENSABLE !
JEUX ET MICROS LE GUIDE 90

Ne manquez surtout pas, dès le 17 novembre, un hors série exceptionnel ! Répertoire indispensable des 1 500 jeux testés cette année, le *Guide 90* de *Tilt* vous permettra également de découvrir les Tilt d'or qui récompensent les vingt-cinq bests de l'année, sélectionnés par la rédaction. Au menu également un comparatif des meilleurs softs de jeux d'échecs, plus de 1 000 adresses utiles et un banc d'essai comparatif de tous les ordinateurs.

16 AVANT-PREMIERES
Le graphisme vectoriel d'*Interphase,* en surfaces pleines, vous projette à grande vitesse et avec une animation d'une fluidité prodigieuse dans un monde informatique en trois dimensions *(ST)*. La première simulation française de char, *Sherman M4*, très réaliste, porte la double casquette de jeu d'action et de simulation/stratégie *(ST, PC)*. *Héro's Quest,* jeu de rôle signé Sierra, n'est que le premier épisode d'une longue saga *(PC)*. *Opération Thunderbold,* second d'une série commencée avec *Opération Wolf,* se joue évidemment à deux. Et des previews spécial Sierra...

30 TILT JOURNAL
Morosité au PCS de Londres
Personnal Computer Show en demi-teinte avec peu de réelles nouveautés au niveau du matériel, mais de nombreuses annonces de logiciels. *Tilt* vous en présente plus de 150 ! Une machine de rêve : le nouvel *Archimedes 3000,* l'ordinateur 32 bits le moins cher du marché ! Le test du plus petit *PC* du monde, le *Portfolio* d'Atari. Et les informations glanées par les reporters de *Tilt*...

52 ARCADES
***Golden Axe,* un jeu magique,** associe une action infernale à une aventure effrénée. Dans le même style, *Nastar* allume moins la passion. *Plotting*, un jeu de réflexion à la *Tetris,* repose les nerfs entre les deux batailles. Quant à *Flying Hawk,* il ne vole pas bien haut.

54 HITS
***Shadow of the Beast,* éblouissant,** déroule d'étonnants scrollings en une stratégie dépouillée qui place tout le plaisir dans la découverte — comprenne qui peut ! *Batman*, un jeu d'action à se faire péter le joystick, est extrêmement varié et agréable à l'œil. Réflexes fulgurants et volonté de vaincre sont les seules règles de *Shufflepuck Cafe*, un jeu beau et simple à la fois. Les autres hits à découvrir : *Shinobi, Dynamite Dux, M1 Tank Platoon, Fiendish Freddy's, West Phaser, Chess Master 2100, Sim City, Wonder Boy III*...

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

78 ROLLING SOFTS.
Les pires « blaireaux »
côtoient quelques joyaux qui ont été des hits sur d'autres ordinateurs. La plupart des jeux testés ici se placent cependant dans une honnête moyenne, pour ne pas dire qu'ils sont médiocres.

96 DOSSIER
Allons z'enfants de la partie...
Les wargames exigeaient autrefois une longue initiation : notices interminables, études stratégiques et mêmes historiques. Une nouvelle génération de jeux permet à tout un chacun de pénétrer en douceur dans ce monde passionnant.

110 CREATION
Le Salon de la Musique
a consacré la suprématie du *ST*, talonné par le *PC*. Mettez un orchestre dans votre *ST* avec *FM Melody Maker* et une boîte à effets dans votre *Amiga* avec *Real Time Sound Processor*. Un comparatif PAO : *First Publisher* contre *le Journaliste*. Utilitaire et programmation : *Revolver, Compilateur GFA 3.0*.

122 INITIATION
Rencontre du 3e Clip.
Devenir réalisateur de clips vidéo : un rêve qui n'est pas impossible ! Les incrustations, les effets et les trucages sont réalisables avec un *PC*, un *ST* ou un *Amiga*. Découvrez le matériel apte à créer les titres et à mêler images vidéo et images informatiques.

136 SOS AVENTURE
La chasse à l'homme reprend
de plus belle avec *Manhunter 2* : après avoir nettoyé les bas-fonds de New York, vous opérez à San Francisco. *Kingdoms of England*, entre wargame et jeu de rôle, vous propose la conquête de l'Angleterre du Moyen Age. L'abbaye hantée de *Ooze* doit, en principe, déclencher le frisson de l'épouvante.



***Sherman M4*, une simulation de chars à la française.**



***Shadow of the Beast (Amiga)* ou la magnifiscence des décors.**

144 MESSAGE IN A BOTTLE
Les plans de *Citadel*
vous donneront un bon coup de main pour ne pas vous perdre. Vos indices salvateurs aident les moins courageux et les moins patients à se sortir des situations les plus désespérées.

151 SESAME
Juju, un amoureux des bêtes,
a fabriqué un logiciel pour amuser son chat. Il vous en présente le listing qui, par pur hasard, met en pratique la théorie des sprites expliquée dans le numéro précédent.

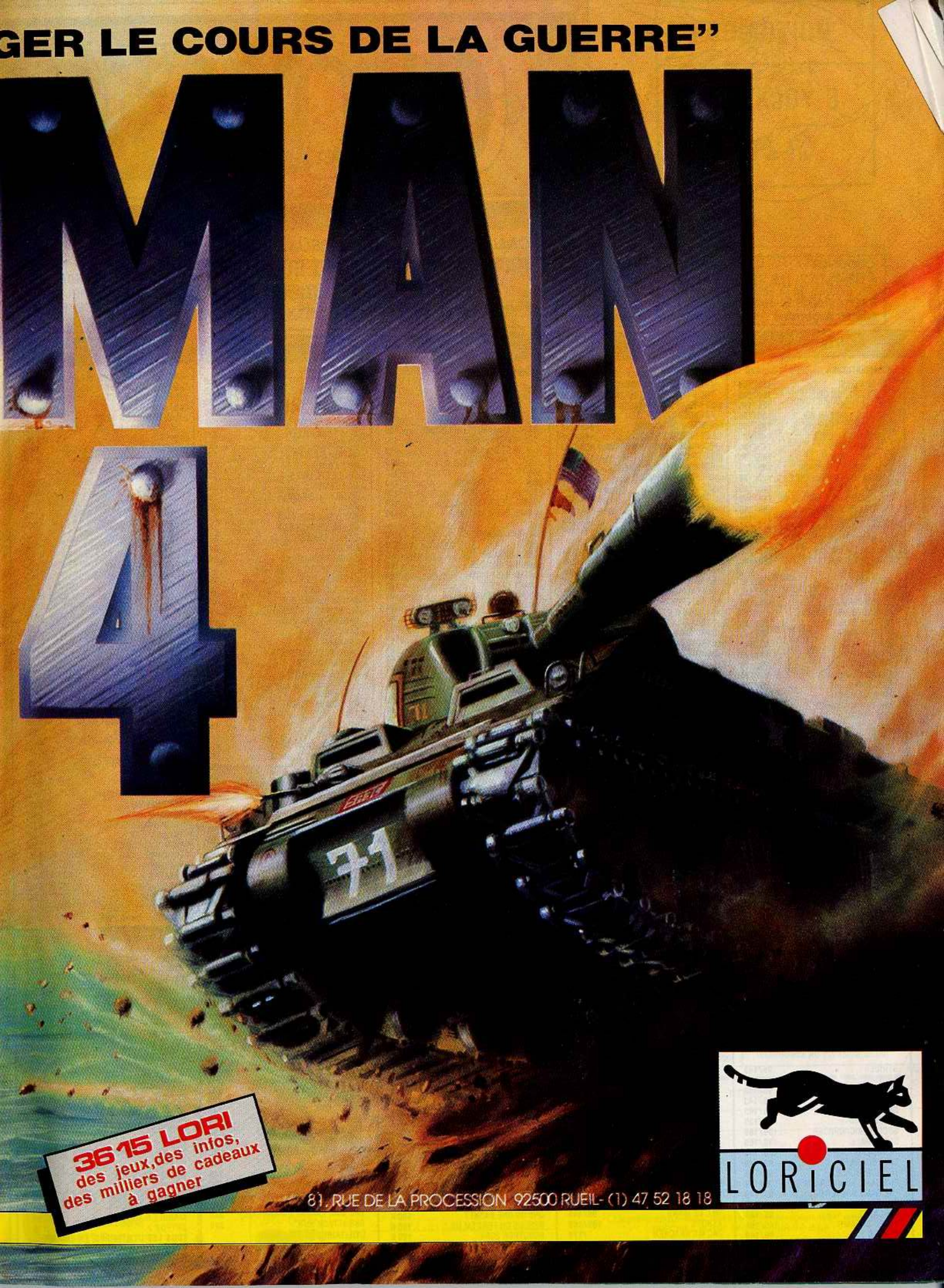
154 TAM TAM SOFT
L'actualité de la micro,
ses soubresauts, ses innovations, ses perspectives, mais aussi ses faiblesses, ses ratages et même ses scandales : des nouvelles brèves mais primordiales !

156 FORUM
Questions et réponses
sur des problèmes pratiques, avis sur les grands principes avec, dans ce numéro, une longue lettre critique sur le journal et les réponses de la rédaction...

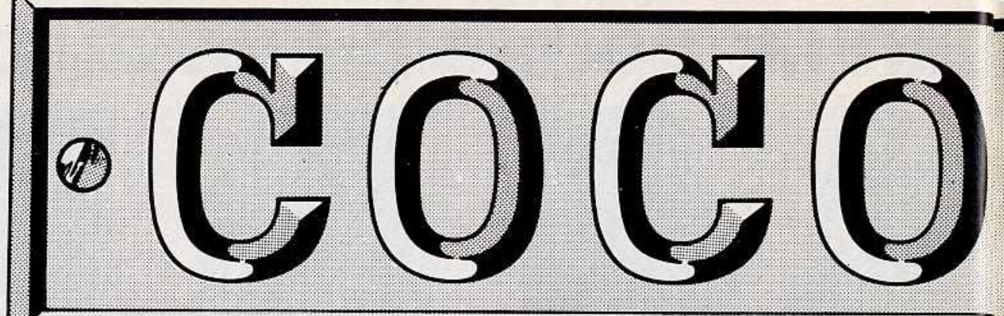
160 PETITES ANNONCES
Ventes, achats, échanges.
Des affaires à faire et des informations à échanger.

164 INDEX
Tous les logiciels de ce numéro
classés par ordre alphabétique pour vous aider à vous y retrouver rapidement.


"VOUS POUVEZ ENCORE CHAN
SHER
M
ECRANS ATARI
Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est *la* simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2e guerre mondiale.
UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.
DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLE: DE 199F à 249F SELON MACHINES


GER LE COURS DE LA GUERRE"
MAN
4
71
3615 LORI
des jeux,des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner
LORICIEL
81, RUE DE LA PROCESSION 92500 RUEIL- (1) 47 52 18 18





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
100 % A D'OR	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
EPYX ACTION	125/195
THE STORY SO FAR VOL.2	135/155
THE STORY SO FAR VOL.4	135/155
STARWARS TRIGOLY	145/225
LES JUSTICIERS	145/195
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L'ARCADE	145/195
COMMAND PERFORMANCE	119/185
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ARTICFOX	65/95
A.P.B.	95/145
ACTION SERVICE	135/175
ADVANCED ART STUDIO	/245
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BUTCHER HILL	99/149
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	65/95
CARRIER COMMAND	139/189
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DOUBLE DETENTE	89/139
DRAGON NINJA	89/139
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GEMINI WINGS	99/149
GUNSHIP	180/239
HEROES OF HE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL SOCCER	145/195
JAWS	95/145
KICK OFF	145/195
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MEUTRE A VENISE	145/195
NEW ZEALAND STORY	95/145
NAVY MOVES	99/169
OPERATION WOLF	95/145
PASSING SHOT	99/149
PURPLE SATURN DAY	145/195
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	65/95
RICK DANGEROUS	95/145
RUNNING MAN	89/139
RENEGADE 3	89/139
RUN THE GAUNTLET	89/139
REAL GHOSTBUSTERS	89/139
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
STRIDER	95/145
SHINOBI	95/145
SKATE OR DIE	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
STORMLORD	89/139
SOCCER MICROPROSE	109/165
SKATE BALL	139/169
THUNDERBIRDS	125/145
TIME SCANNER	99/149
THUNDERBLADE	95/145
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	65/95
VIGILANTE	95/145
WEIRD DREAMS	145/195
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
THE STORY SO FAR VOL.2	169/195
THE STORY SO FAR VOL.4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
ARCADE MUSCLE	145/160
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LES AS DU CIEL	139/199
TOP TEN COLLECTION	119/169
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
ALTERED BEAST	140/195
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	65/95
BATTLECHESS	/145
BUFFALO BILL	145/195
BLASTEROIDS	95/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHESSMASTER 2100	/169
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
DOUBLE DETENTE	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND SLAM MONSTER	115/169
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LORDS OF CONQUEST	65/95
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
Mc HELI	120/160
MINI PUT	65/95
NAVY MOVES	125/195
OIL IMPERIUM	/195
OPERATION WOLF	95/135
PASSING SHOT	120/169
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
RICK DANGEROUS	99/149
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
STEEL THUNDER	/225
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	/245
STORMLORD	95/145
STAR TREK	99/149
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
TERRY'S BIG AVENTURE	140/180
THE TRAIN	65/95
TEST DRIVE 2	/199
T.K.O.	120/189
THUNDERBLADE	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WORLD TOUR GOLF	65/95
WEC LE MANS	95/145
XYBOTS	109/169
ZAC MC KRACKEN	/179
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
SUPREME CHALLENGE	149
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
A.P.B.	110
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
INDY (ARCADE)	99
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
RENEGADE 3	95
REAL GHOSBUSTERS	110
ROBOCOP	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
VIGILANTE	95
WEC LE MANS	120
XYBOTS	120
3D POOL	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DECATHLON	95/
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
ZYBEX	95/
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
MASTER COLLECTION	295
ALBUM EPYX N.2	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
SPECIAL ACTION	295
A-10 TANK KILLER	345
ASTERIX	225
ACTION FIGHTER	259
APOLLO 18	95
BRUCE LEE LIVES	345
BAR GAMES	345
BATMAN (LE FILM)	195
BAAL	295
BATTLEHAWKS 1942	245
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CYCLES	345
CARRIER COMMAND	249
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CAVEMAN UGH LYMPICS	295
CRAZY CARS 2	249
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
DAVID WOLF	345
DRAKKEN	260
DAILY D. HORSE RACING	225
DOUBLE DRAGON	245
FERRARI FORMULA 1	225
F 15 N.2	345
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON	430
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GRAVE HARDAGE	295
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
INDY (ARCADE)	195
KNIGHT FORCE	265
KING OF THE BEACH	345
KULT	245
KING QUEST 4	295
LAST NINJA	195
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	195
MANHOLE	345
MICRO SCRABBLE	265
MICROPROSE SOCCER	245
MANHUNTER 2	395
MENACE	245
MILLENIUM 2.2	249
MINI PUT	95
NO EXIT	195
NIL DIEU VIVANT	289
OIL IMPERIUM	295
P.H.M. PEGASUS	95
PAPERBOY	249
PERMIS DE TUER	245
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
ROBOCOP	199
RED STORM RISING	345
RACK EM	95
STARGLIDER 2	345
SKIDOO	225
SIM CITY	245
SKWEEK	225
SPACE QUEST 3	245
SERVE & VOLLEY	95
THE TRAIN	95
TARGHAN	265
TEST DRIVE 2	245
U.F.O.	345
U.M.S	245
ULTIMA THILOGY	390
ULTIMA 5	295
WATERLOO	245
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245
688 ATTACK SUB	245

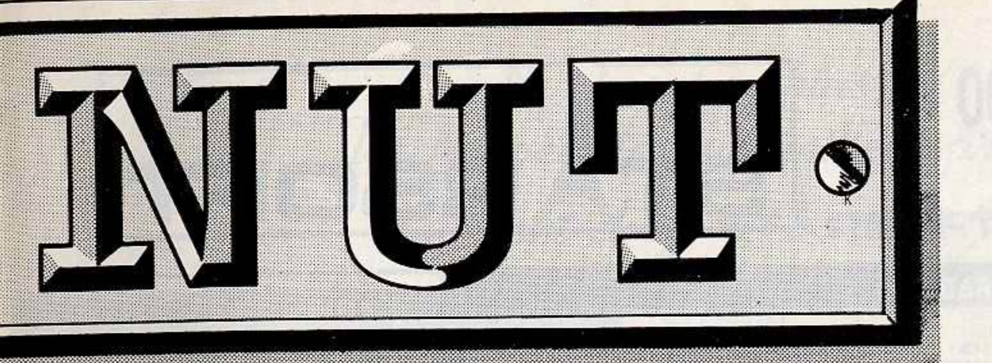
UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL.3	195
STARWARS TRILOGY	245
LES BEST D'US GOLD	295
MASTER COLLECTION	269
PRECIOUS METAL	225
MEGA PACK 2	245
TRIAD 2	269
5 STARS	239
ASTERIX	225
ALTERED BEAST	195
ACTION FIGHTER	259
A.P.B.	195
BANGKOK KNIGHT	225
BLOODWYCH	245
BLOODMONEY	245
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
BARBARIAN 2	185
CONFLICT EUROPE	295
CALIFORNIA GAMES	195
CHESSMASTER 2000	225
DRAKKEN	260
DYNAMITE DUX	245
DAILY D. HORSE RACING	225
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	225
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
FERRARI FORMULA 1	225
FORGOTTEN WORLDS	185
F 16 COMBAT PILOT	235
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KICK OFF	245
KING QUEST 4	295
LES PORTES DU TEMPS	245
MANHUNTER 2	295
Mc HELI	245
MICROPROSE SOCCER	239
NO EXIT	195
NEW ZEALAND STORY	195
OIL IMPERIUM	195
PAPERBOY	195
PIRATES	245
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RAINBOW WARRIOR	269
RICK DANGEROUS	245
R.V.F. HONDA	225
ROBOCOP	195
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	225
SKIDOO	225
SIM CITY	245
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
SILKWORM	195
SKWEEK	225
TERRY'S BIG AVENTURE	245
THE GAMES SUMMER EDT	295
TV SPORTS	245
TINTIN SUR LA LUNE	245
TEST DRIVE 2	285
TARGHAN	245
WEIRD DREAMS	295
WATERLOO	289
XENON 2	245
XYBOTS	245
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
3D POOL	195

SOLDES COCONUT :	
ARTIFOX	115
BARD'S TALES	115
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	95
SKYFOX 2	115

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE)



PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

STARWARS TRIGOLY	245
MASTER COLLECTION	295
PRECIOUS METAL	245
TRIAD	295
TRIAD 2	295
ASTERIX	225
ALTERED BEAST	245
ACTION FIGHTER	259
ADIDAS GOLDEN SHOE	249
BEACH VOLLEY	245
BARBARIAN 2	245
BLOODWYCH	245
BLOOD MONEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
DYNAMITE DUX	245
QAILY D. HORSE RACING	225
DRAKKEN	260
DRAGON NINJA	245
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
F 16 COMBAT PILOT	245
FORGOTTEN WORLDS	195
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	33[illegible]
GRAND PRIX CIRCUIT	260
GUNSHIP	245
INDY (ARCADE)	195
KICK OFF	265
LES PORTES DU TEMPS	285
M' HELI	245
MICROPROSE SOCCER	239
NO EXIT	195
NEW ZEALAND STORY	245
OIL IMPERIUM	225
OUT RUN	149
PAPERBOY	245
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RVF HONDA	269
ROBOCOP	245
RICK DANGFROUS	245
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	269
SKIDOO	225
SHINOBI	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SIM CITY	245
SHOOT EM UP CONST. KIT	325
SILKWORM	225
SKWEEK	195
THE GAMES SUMMER EDT	285
TEST DRIVE 2	285
TARGHAN	245
TV SPORTS	345
WEIRD DREAMS	235
WATERLOO	289
XENON 2	245
ZAC MC KRACKEN	245
3D POOL	195

APPLE 2

ARCADE MEGA HIT	350
ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
CURSE OF THE AZURE BONDS	350
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
CONFLICT IN VIETNAM	295
CRUSADE IN EUROPE	295
DRAGON WARS	350
DECISION IN THE DESERT	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	390
SILENT SERVICE	295
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	249
SILPHEED	295
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	349
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
AMERICAN BASEBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	295
ACTION FIGHTER	255
BOMBER RAID	295
BLACK BELT	255
CYBORG HUNTER	255
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 2D ET 3D	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	295
SHINOBI	295
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	255
VIGILANTE	295
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255
JOYSTICKS POUR SEGA :	
CONTROL STICK	145
SPEED KING SEGA	145

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
JEUX :	
ALPHA MISSION	295
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GALAGA	295
GUN SMOKE	295
GHOST'N'GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	345
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESTLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEYBALL	260
WRECKIMG CREW	295
XEVIOUS	295
JOYSTICKS :	
NES ADVANTAGE	395
SPEEDKING NINTENDO	165
WISMASTER INFRAROUGE	490

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5	
3''5 SF/DD, LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5''1/4	
5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3'', LES 10	**190**

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STF	3990
1040 STF + MONITEUR MONO	4990
1040 STF + MONITEUR COULEUR	5990
MEGA ST1 MONOCHROME	6790
MEGA ST1 COULEUR	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	11190
MEGA ST2 COULEUR	12090
MEGA ST4 MONOCHROME	14690
MEGA ST4 COULEUR	15690
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
MDA30 3''5 DF	990
RF542R 5''1/4	1790
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
COULEUR PHILIPS 8801	2390
IMPRIMANTES :	
LASER SLM804	13579
STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
AMIGA :	
AMIGA 500	N.C.
CABLE PERITEL	150
LECTEUR 3''5 CA880	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
RACEMAKER	295
COBRA	490
ULTIMATE STANDART	245
ULTIMATE SANS FIL	450
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

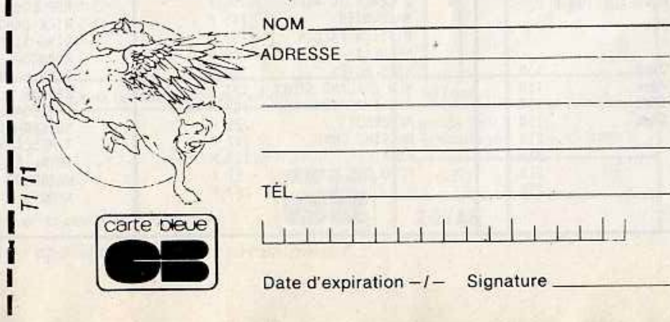
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



NOM ______

ADRESSE ______

TÉL. ______

Date d'expiration – / –   Signature ______

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F

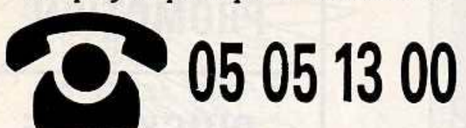
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS ☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES





AMSTRAD CPC

PROCHAINEMENT

ACTION FIGHTER	95 F	145 F
BATMAN	95 F	141 F
BLOODWICH	95 F	141 F
CABAL	95 F	141 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
GREAT COURT	140 F	180 F
KULT	139 F	189 F
ORIENTAL GAMES	95 F	145 F
P47	95 F	145 F
PANIC STATIONS	95 F	145 F
RAINBOW ISLAND	95 F	145 F
SPHERICAL	95 F	141 F
TINTIN SUR LA LUNE	139 F	189 F
WEIRD DREAMS	145 F	195 F

NEW ZEALAND STORY	95 F	141 F
MONUMENTS D'ARCADE	142 F	179 F
MR HELI	95 F	145 F
P47	95 F	141 F
PASSING SHOT	99 F	149 F
PERMIS DE TUER	95 F	141 F
RICK DANGEROUS	95 F	145 F
SHINOBI	95 F	149 F
SKATE OR DIE	95 F	141 F
SOCCER SQUAD	95 F	141 F
SOLEIL NOIR	134 F	162 F
STARWARS TRILOGY	147 F	221 F
TIMESCANNER		141 F
THE STORY SO FAR V2	142 F	159 F
TRIVIAL PURSUIT	190 F	250 F
REVOLUTION FRANCAISE		
VIGILANTE	95 F	141 F

OFFRE SPECIALE ★
— 10%
pour toute commande de 3 logiciels

MATHEMATIQUES

MATH CP CE1	216 F
MATH CE2	216 F
MATH CM	149 F
MATH CM1	216 F
MATH SUCCES 3è	149 F
MATH SUCCES 4è	149 F
MATH SUCCES 5è	158 F
MATH SUCCES 6è	158 F
LA BOSSE DES MATH 3è	187 F
LA BOSSE DES MATH 4è	187 F
LA BOSSE DES MATH 5è	187 F
LA BOSSE DES MATH 6è	187 F
STATISTIQUES 1ERE TERM	189 F
MICROBREVET FRANCAIS	209 F
MICROBREVET GEOGRAPHIE	209 F
MICROBREVET ALGEBRE	209 F
MULTICOURS 3è	235 F
MULTICOURS 4è	235 F
MULTICOURS 5è	235 F
MULTICOURS 6è	235 F

MEMBRES du CLUB...
vous pouvez commander
24 h sur 24
7 jours sur 7

Le répondeur : Un geste simple
Vous mentionnez — *Le Nom du Logiciel*
Votre N° de Membre — *Disc ou Cassette*
Votre Nom — *Votre Mode de Règlement.*

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V2 (SPACE HARRIER +BEYOND ICE PALACE +LIVE LET DIE+HOPPING MAD+OVERLANDER)	139 F	159 F
SPECIAL ACTION (DRILLER+CAPT BLOOD+THE VINDICATORS +OLYMPIC CHALLENGE+S.D.I.)	119 F	179 F
BEST OF VOL II (FOOTBALL MANAGER II+HOTSHOT+ZOMBI +TETRIS+LE NECROMANCIEN)	129 F	189 F
ARCADE MUSCLE (STREET FIGHTER+BIONIC COMMAND+ROAD BLASTERS+1943+SIDE ARMS	119 F	139 F
INCROWD (KARNOV+PREDATOR+GRYZOR+TARGET RENEGADE+BARBARIAN+PLATOON+ CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL)	139 F	165 F
GIANTS (GAUNTLET II+CALIFORNIAGAMES+OUT RUN +ROLLING THUNDER)	119 F	139 F
DEFIS DE TAITO (TARGET RENEGADE+ARKANOID I+ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE+FLYING SHARK+SLPFIGHT)	139 F	194 F
GAME SET & MATCH 11 (MATCH DAY 2+CRICKET+BASKETMASTER+ SNOOKER+SUPERHANG ON+GOLF+CHAMPIONCHIP SPRINT TRACK AND FIELD)	109 F	149 F
COMMAND PERFORMANCE (MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON MAN+ CHOLO+BOB SLEIGHT+SHACKLED+LEVIATHAN +XENO+TRANTOR)	119 F	

NEWS

ACTION SERVICE	135 F	179 F
A.P.B	95 F	141 F
BUFFALO BILL	134 F	162 F
CARRIER COMMAND	139 F	189 F
CHICAGO 90	144 F	192 F
DOMINATOR	95 F	145 F
DYNAMITE DUX	97 F	147 F
ELIMINATOR	99 F	152 F
GEMINI WING	99 F	152 F
GAME SUMMER EDIT	95 F	141 F
HIGHWAY PATROL		192 F
INDIANA JONES	95 F	141 F
NAVY MOVES	97 F	159 F

HIT PARADE

3 D POOL	95 F	141 F
3 D GRAND PRIX	114 F	144 F
AFTERBURNER	95 F	139 F
AIRBORN RANGER	136 F	179 F
BARBARIAN II	85 F	132 F
BLASTEROID	97 F	147 F
BUTCHER HILL	95 F	141 F
CHUCK YEAGER	95 F	145 F
CRAZY CARS II	122 F	159 F
DOUBLE DETENTE	95 F	141 F
DRAGON NINJA	95 F	141 F
FOOTBALL MANAGER II	89 F	139 F
FORGOTTEN WORLD	93 F	141 F
GARY LINEKER HOTSHOT		135 F
GUNSHIP	175 F	225 F
H.A.T.E	95 F	145 F
HEROES OF THE LANCE	95 F	149 F
JACK NICKLAUS GOLF	134 F	162 F
LAST DUEL	95 F	141 F
LAST NINJA II	115 F	143 F
LE MAITRE ABSOLU		187 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
NIGEL MANSELL	89 F	139 F
OMEYAD		187 F
OPERATION WOLF	95 F	141 F
PACLAND	95 F	141 F
PACMANIA	95 F	141 F
PURPLE SATURN DAY	141 F	195 F
R TYPE	89 F	139 F
RAMBO III	95 F	141 F
REAL GHOSTBUSTERS	95 F	141 F
RENEGADE III	95 F	145 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUNNING MAN	93 F	139 F
SILK WORM	95 F	141 F
SOCCER MICROPROSE	99 F	155 F
SKATEBALL	119 F	149 F
SUPER SCRAMBLE	95 F	141 F
THUNDERBIRDS	144 F	162 F
TITAN	127 F	167 F
VINDICATORS	89 F	139 F
WEC LE MANS		141 F
XYBOTS	95 F	131 F

EDUCATIF

APPRENDS MOI A COMPTER		203 F
APPRENDS MOI A ECRIRE	195 F	
J'APPRENDS A LIRE		158 F
J'APPRENDS LES PANNEAUX	199 F	

FRANCAIS

FCAIS REUSSITE 3ème	158 F
FCAIS REUSSITE 4ème	158 F
FCAIS REUSSITE 5ème	158 F
FCAIS REUSSITE 6ème	158 F
FCAIS CP CE1	216 F
FCAIS CE1 CE2	216 F
FCAIS CM1	216 F
FCAIS CM2	216 F

ATARI

PROCHAINEMENT

ACTION FIGHTER	259 F
AQUAVENTURA	225 F
B.A.T.	247 F
BLOOD MONEY	243 F
CABAL	197 F
CHAOS STRIKE BACK	183 F
DRAGON LORD	197 F
FERRARI FORMULA ONE	243 F
FRIGHT NIGHT	195 F
GREAT COURT	229 F
IRON LORD	215 F
LORD OF THE RISING	197 F
ORIENTAL GAMES	249 F
QUARTZ	259 F
P47	249 F
RAINBOWN ISLAND	203 F
SHINOBI	197 F
STUNT CAR	243 F
TEST DRIVE II	288 F
U.M.S.N°2	259 F
VERMINATOR	249 F
XENAPHOBE	267 F

NEWS

A.P.B.	197 F
ALTERED BEAST	221 F
ASTAROTH	183 F
BALANCE OF POWER (EDITION 1990)	249 F
BATTLE CHESS	247 F
BLOODWICH	247 F
BLOOD MONEY	243 F
BUFFALO BILLS	259 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CONFLICT EUROPE	247 F
DOUBLE DETENTE	197 F
DYNAMITE DUX	221 F
F16 COMBAT PILOT	229 F
FORGOTTEN WORLD	197 F
GEMINI WING	170 F
H.A.T.E	218 F
INDIANA JONES	197 F
INDIANA JONES AVENT	210 F
KULT	273 F
LES PORTES DU TEMPS	278 F
LEGEND DE DJEL	219 F
LICENCE TO KILL	199 F
MANHUNTER	245 F
MISSION FALCON	197 F
MR HELI	249 F
NAVY MOVES	239 F
NEW ZEALAND STORY	197 F
OIL IMPERIUM	197 F
PAPERBOY	221 F
PASSING SHOT	247 F
PIRATES	267 F
POPULOUS SCENERY 1	97 F
R.V.F. HONDA	267 F

ROCKET RANGER	273 F
SAFARI GUN	288 F
SHINOBI	170 F
SILK WORM	197 F
SLEEPING GODS LIE	297 F
SOLEIL NOIR	221 F
STARWARS TRILOGY	269 F
TERRY'S BIG ADVENT	221 F
TV SPORT FOOTBALL	249 F
TANK ATTACK	247 F
THE STORY SO FAR V1	221 F
THE STORY SO FAR V3	221 F
TINTIN SUR LA LUNE	235 F
TOM & JERRY	269 F
TRIVIAL PURSUIT	288 F
REVOLUTION FCAISE	
WEIRD DREAMS	222 F
XENON II	247 F

TRÈS SOFT
LES CADEAUX!

STARSOFT

POUR UNE COMMANDE DE

2 LOGICIELS :
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT

3 LOGICIELS :
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT + LA TROUSSE

OU LA REMISE DE 10 %

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V1 (BEYOND THE ICE PAL.+ IKARI WARRIORS+BUGGY BOY+BATTLE SHIP)	221 F
THE STORY SO FAR V3 (THUNDERCATS+BOMBJACK+ LIVE LET DIE+SPACE HARRIER)	221 F
MASTER COLLECTION (NIGEL MANSELL+ MARBLE MADNESS+HOTSHOT+ FOOTBALL MANAGER II)	254 F
PREMIER COLLECTION (NEBULUS+NETHERWORLD+ ZYNAPS+EXOLON)	239 F
TRIAD (STARGLIDER+DEFENDER OF THE CROWN+BARBARIAN)	289 F

HIT PARADE

3D POOL	197 F
ADVANCED RUGBY	197 F
AIRBORN RANGER	247 F
ARCHIPELAGOS	247 F
ARKANOID 2	184 F
BARBARIAN II	243 F
CHESS MASTER 2000	225 F
COSMIC PIRATES	197 F
CRAZY CARS II	247 F
CYBERNOID II	169 F
DOUBLE DRAGON	193 F
DRAGON NINJA	197 F
DUNGEON MASTER	243 F
EXPLORA II	307 F
FALCON	235 F
GALDREGONS DOMAIN	193 F
HOLLYWOOD POKER PRO	219 F
KICK OFF	267 F
KING QUEST IV	293 F
NIL DIEU VIVANT	298 F
PACMANIA	192 F
PHOBIA	221 F
POPULOUS	247 F
RICK DANGEROUS	259 F
RING SIDE	259 F
ROBOCOP	197 F
RUNNING MAN	247 F
SAVAGE	197 F
SKATEBALL	199 F
SOCCER MICROPROSE	243 F
TIMESCANNER	197 F
TOTAL ECLIPSE	266 F
WATERLOO	245 F
XYBOTS	199 F

Ne cherchez plus, les Nouveautés au meilleur prix sont chez STARSOFT

MINITEL 3615 Clubtel* STAR

AMIGA

PROCHAINEMENT

CABAL	243 F
GREAT COURT	229 F
GHOST & GOBBLINS	243 F
HATE	197 F
ORIENTAL GAMES	249 F
P47	249 F
POLICE QUEST 2	249 F
QUARTZ	249 F
RAINBOWN ISLAND	279 F
STUNT CAR	243 F
TOWER OF BABEL	259 F
U.M.S.II	267 F

NEWS

3D POOL	199 F
A.P.B	197 F
ALTERED BEAST	269 F
ASTAROTH	247 F
BARBARIAN II	230 F
BATMAN	243 F
BATTLE VOLLEY	203 F
BEAST	318 F
BLOODWYCH	247 F
BUFFALO BILL	259 F
CONFLICT EUROPE	245 F
DRAGON NINJA	247 F
DYNAMITE DUX	269 F
F16 COMBAT PILOT	243 F
FIENDISH FREDDYS	272 F
GEMINI WING	197 F
GOLDEN OLDIES	134 F
INDIANA JONES	197 F
KICK OFF	267 F
KULT	247 F
LICENCE TO KILL	195 F
LORD OF RISING SUN	288 F
MISSION FALCON	190 F
MR HELI	249 F
NEW ZEALAND STORY	245 F
NIGHT DAWN	269 F
OIL IMPERIUM	197 F
OTHELLO KILLER	199 F
PAPERBOY	221 F
PASSING SHOT	247 F
POPULOUS SCENERY 1	95 F
POWERDROME	243 F
R V F HONDA	267 F
RICK DANGEROUS	257 F
ROBOCOP	247 F
SAFARI GUN	288 F
SHINOBI	170 F
SOLEIL NOIR	221 F
TARWARS TRILOGY	169 F
SUPER QUINTET	251 F
TINTIN SUR LA LUNE	284 F
THE STORY SO FAR V3	221 F
VIGILANTE	154 F
WATERLOO	247 F
WEIRD DREAMS	235 F
XENON 2	247 F

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V1 (BEYOND THE ICE PAL.+ IKARI WARRIORS+BUGGY BOY+BATTLE SHIP)	221 F
THE STORY SO FAR V3 (THUNDERCATS+BOMBJACK+ LIVE LET DIE+SPACE HARRIER)	221 F
PRECIOUS METAL (CAPT BLOOD+XENON+ ARKANOID 2+CRAZY CARS)	249 F
PREMIER COLLECTION (NEBULUS+NETHERWORLD+ EXOLON+ZYNAPS)	239 F

HIT PARADE

3D POOL	197 F
AIRBORNE RANGER	243 F
AFRICAN RAIDER	219 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BALANCE OF POWER (EDITION 1990)	288 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BEAM	259 F
BLOOD MONEY	243 F
CHARIOTS OF WRATH	274 F
COLOSSUS CHESS X	249 F
CRAZY CARS 2	247 F
DARK SIDE	249 F
DELUXE PAINT III	749 F
DEMON'S WINTER	286 F
DOUBLE DRAGON	193 F
DRAGON NINJA	230 F
DUNGEON MASTER	223 F
EXPLORA II	289 F
F.O.F.T	269 F
FALCON	279 F
FLYING SHARK	269 F
FORGOTTEN WORLDS	197 F
GOLD RUSH	247 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
GUNSHIP	245 F
HAWKEYE	240 F
HOLLYWOOD POKER PRO	219 F
HYBRIS	245 F
HYPERDROME	239 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
NAVY MOVES	239 F
OTHELLO KILLER	199 F
PHOBIA	245 F
POWER DROME	243 F
POPULOUS	247 F
PURPLE SATURN DAY	232 F
R TYPE	233 F
ROBOCOP	247 F
RUNNING MAN	244 F
SAVAGE	197 F
SILK WORM	197 F
SLEEPING GODS LIE	297 F
SOCCER MICROPROSE	243 F
SUPER HANG ON	247 F
SUPER SCRAMBLE	197 F
SWORD OF SODAN	247 F
TANK ATTACK	259 F
TEST DRIVE II	293 F
T.D.2 SC CALIFORN	190 F
T.D.2 SC CARS	190 F
TIME RUNNER	239 F
TIME SCANNER	247 F
TIMES OF LORE	279 F
TINTIN SUR LA LUNE	283 F
THUNDERBIRDS	197 F
TOTAL ECLIPSE	266 F
TV SPORTS	317 F
VINDICATORS	197 F
WATERLOO	288 F
WICKED	288 F
XYBOTS	199 F
ZANY GOLF	259 F

PC et COMPATIBLES

NEWS

ARCHIPELAGOS	249 F
BATTLHAWKS	209 F
BUFFALO BILL	259 F
CIRCUS ATTRACTION	240 F
CRAZY CARS II	249 F
CURSE OF THE AZUR BOND	299 F
DEMONS WINTER	286 F
F15 N°2	371 F
FINAL FRONTIER	269 F
GRAND MONSTER SLAM	239 F
HORSE RACING	259 F
INDIANA JONES ARCADE	198 F
KULT	247 F
LAP TOP CHESS	272 F
LEGEND DU DJEL	219 F
LIFE AND DEATH	259 F
MENACE	288 F
MOTORCROSS	259 F
NIL,DIEU VIVANT	298 F
PAPERBOY	269 F
PERMIS DE TUER	259 F
PERSONAL NIGHTMARE	317 F
PURPLE SATURN DAY	235 F
RED STORM RISING	299 F
RICK DANGEROUS	267 F
ROBOCOP	186 F
SAVAGE	219 F
SENTINEL	274 F
SOLEIL NOIR	221 F
TEST DRIVE II	275 F
SC CALIF	190 F
SC CARS	190 F
THE MAJOR SHAMPION SHIP	190 F
TOTAL ECLIPSE	274 F
TRIVIAL PURSUIT	
REVOLUTION FCAISE	288 F
VIRUS	274 F
WATERLOO	259 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE	288 F
ABRAHAMS TANK	259 F
BAAL	272 F
BATTLE CHESS	288 F
CHESS MASTER 2100	398 F
CHUCK YEAGER 2.0	288 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT	227 F
F19	365 F
FALCON	379 F
FASTBREAK	240 F
FOOTBALL MANAGER II	218 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
HILLSFAR	245 F
JACK NICKLAUS	259 F
JET FIGHTER ADVENT	371 F
KING QUEST IV	350 F
LAST NINJA	346 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
MENACE	288 F
POLE POSITION II	181 F
POLICE QUEST II	259 F
RACKEM	234 F
RICK DANGEROUS	267 F
SINBAD	182 F
STARRAY	259 F
SOCCER	272 F
SPACE QUEST III	249 F
STEEL THUNDER	259 F
TITAN	259 F

COMMODORE

NEWS

A.P.B.		147 F
BEAM	159 F	
BLASTEROIDS	109 F	162 F
CITADEL	134 F	162 F
DOUBLE DETENTE	97 F	147 F
FIRST STRIKE	134 F	149 F
INDIANA JONES		149 F
RUNNING MAN	109 F	159 F
PASSING SHOT	134 F	147 F
SOCCER SQUAD	83 F	126 F
STORM LORD	79 F	126 F
SUPER SCRAMBLE	79 F	125 F
TEST DRIVE II		186 F
THE STORY SO FAR VO 4		163 F
THUNDERBIRDS		162 F
TOM & JERRY		159 F
VIGILANTE		147 F

JOYSTICKS et PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

CRYSTAL (GARANTIE 2 ANS)	159 F
JY2 (double branchement)	59 F
SPEED KING	109 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
NAVIGATOR	149 F
VENUS	67 F

DISQUETTES VIERGES

POUR AMSTRAD 10 disquettes 3"	189 F
5 disquettes 3"	95 F
POUR ATARI ST ET AMIGA: 10 disquettes 3"1/2	109 F
POUR PC ET COMPATIBLES 10 disquettes 5"1/4	66 F

BOITES DE RANGEMENT

Pour 40 disc 3" et 3"1/2	89 F
" 80 "	129 F
Pour 50 disc 5"1/4	89 F
" 100 "	129 F

CONSOLES

PC ENGINE NEC

VICTORY RUN	474 F
DRAGON SPIRIT	531 F
F1 PILOT	427 F
FANTAZY ZONE	278 F
GALAGA 88	234 F
CHAN & CHAN	245 F
MOTOR ROADER	427 F
P 47	542 F
PACLAND	450 F
R TYPE	336 F
R TYPE II	462 F
SPACE HARRIER	289 F
VIGILANTE	399 F
WORLD COURT TENNIS	474 F

Dément!

Un catalogue tout en couleurs *à chaque commande*

XE-XL

LA CONSOLE XE	990 F
ARCHON	122 F
BALLBLAZER	122 F
CHOPLIFTER	124 F
COLONIAL CONQUEST	314 F
DARK CHAMBERS	150 F
DONKEY KONG	149 F
EASTERN FRONT	84 F
FRIGHT NIGHT	144 F
FOOD FIGHT	144 F
FOOTBALL	84 F
JOUST	84 F
JUNGLE HUNT	129 F
MIDNIGHT MAGIC	150 F
MOON PATROL	90 F
STAR RAIDERS	124 F
TENNIS	94 F
WAR GAME CONST.SET	208 F

ATARI 2600

ASTEROIDS	102 F
ASTROBLAST	118 F
BASEBALL	118 F
BATTLE ZONE	90 F
BOXING	102 F
CALIFORNIA GAMES	158 F
CHESS	107 F
CROSS BOWN	122 F
CRYSTAL CASTLES	115 F
DARK SHAMBERS	122 F
DEFENDER	91 F
DESERT FALCON	136 F
DIG DUG	102 F
DOUBLE DUNK	134 F
ENDURO	110 F
F 14 TOMCAT	139 F
FIRE FIGHTER	110 F
FOOTBALL SOCCER	86 F
GALAXIAN	90 F
GHOSTBUSTERS	90 F
GRAND PRIX	110 F
JOUST	90 F
JUNGLE HUNT	90 F
KUNG FU SUPERKICKS	110 F
PACMAN JR	120 F

"Pour connaître la disponibilité de vos logiciels, nous contacter au 05 05 13 00.

BON DE COMMANDE N° 511 *(libellé en lettres majuscules)*

TI 71

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion		+ 50 francs		
		Frais de Port et Emballage			+ 15 francs
		C.R.			
		TOTAL			

Payez par Carte Bancaire

Date d'expiration ..../.......... Signature,

carte bleue CB

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

*** "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !...**

à retourner à :

STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

N° Client (si connu) ....
NOM ....
Prénom ....
Date de naissance ....
Adresse ....
Ville ....
Code postal .... Tél. ....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs


ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD !
Questionner
Actionner
Inspecter
Prendre
Dormir
Controle
Vous remarquez une manette
En forme de tete de Dragon
La tete bascule facilement
Photos d'écran Atari ST
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
3615
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE Cedex
Tél. 78.03.18.46


DRAKKHEN
RAZA·89
Tu pars dans la nuit. Les étoiles guident tes pas.
La Magie va s'éteindre.
Les visages et les corps se transforment.
L'île maléfique s'étend irrémédiablement.
Bientôt, le monde ancien aura disparu.
Tu dois empêcher la prophétie de s'accomplir.
La Magie, c'est l'essence de notre monde.
L'Empereur te l'a dit :
"Si tu échoues, ne reviens pas !"
INFOGRAMES


UBI SOFT: 1 VOIE FELIX EBOUE,
94000 CRETEIL,
PARIS, FRANCE.
Tel: 0103314 8989900
THRILL
JEUX INFORMA

	CASSETTES			DISKS			
GOLD 1	SPEC	COMM	AMS	COMM	—	—	—
GOLD 2	SPEC	COMM	AMS	COMM	—	—	—
PLAT 1	SPEC	COMM	AMS	COMM	AMS	—	—
PLAT 2	—	—	—	—	—	AMIGA	ST

THRILL TIME
elite
Amstrad
OFFRE SPÉCIALE
DE VETEMENTS
DE SPORT
VOIR EMBALLAGE
POUR DETAILS

L TIME

GOLD 2

PLATINUM 1

PLATINUM 2

TIQUES CRÉÉS PAR





Q: OU POUVEZ-VOUS TROUVER:

28 titres de première classe, spécialement sélectionnés comprenant 6 conversions les plus raffinées de jeux de machines à sous, la plus grande simulation de boxe au monde, 4 jeux tirés des meilleurs films du grand et du petit écran, la version informatique du jeu de société le plus populaire, la place la plus longue au hit-parade, 8 fois numéro un au hit-parade des sondages publics et pour compléter le tout, 2 des meilleures simulations de conduite jamais vues??

R: DANS LA COLLECTION "THRILLTIME" BIEN SUR!!

Sans aucun doute votre meilleur placement cette année, les collections "THRILLTIME" sont somptueusement emballées et enregistrées sur des cassettes Gold et Platinum de première qualité. Chaque titre est enregistré sur une face individuelle (pour assurer une sécurité et longévité maximum) et vous trouverez une documentation détaillée dans la brochure comprise dans l'emballage. Dans le cas où vous ne seriez pas satisfait, sachez que la collection "THRILLTIME" vous fait une offre spéciale pour des vêtements de sport (voir page suivante pour détails).

Spécial Sierra

Ce prolifique éditeur américain fait preuve d'un dynamisme de battant ! Fin 1989, huit titres viendront enrichir le catalogue de Sierra.

On connaît le succès qu'obtiennent les jeux d'aventure Sierra auprès du public. Conscients de leur réussite, les responsables de cette marque prestigieuse n'entendent pas s'endormir sur leurs lauriers. Les prochains titres en préparation en apportent la preuve. Après l'aventure pure et simple, Sierra se lance dans la création de jeux de rôle et d'aventure/simulation. Le jeu de rôle **Sorcerian** est un best-seller japonais produit par Nippon Falcom. Sierra l'adapte avec son savoir-faire habituel pour les marchés occidentaux. L'immense saga de *Sorcerian* comprend quinze épisodes ! Les différents scénarios sont accessibles aussi bien aux novices qu'aux aventuriers confirmés. Vous aurez, par exemple, à retrouver un talisman volé et combattre Médusa, celle dont le regard change tout en pierre. Bref, de l'action et une superbe aventure à résoudre. *Sorcerian* sort sur *PC* et compatibles, *ST*, *Amiga*, *Mac* et *IIGS*.


Hoyle's Book of Games.


Hoyle's Book of Games.


Hoyle's Book of Games.

Pour **Hero's Quest**, précipitez-vous sur son avant-première dans ce numéro de *Tilt*. Vous y lirez tous les détails sur cette aventure/rôle.
Code Name : Ice Man est la première aventure/simulation de Sierra. Ecrit par Jim Walls, le scénariste de *Police Quest*, ce jeu semble très prometteur. Vous avez pour mission de sauver un ambassadeur américain (Tiens, ça rappelle le scénario d'*Operation Wolf*). Ce dernier a été enlevé par un groupe de terroristes. Si vous vous sentez à la hauteur de la tâche, vous pouvez intégrer le groupe chargé de l'opération de sauvetage dont le nom de code est Ice Man. Vous campez le rôle de Johnny Westland, membre d'un commando d'élite du nom d'U.S. Navy Seals. Ces soldats sont capables d'opérer n'importe où, quelle que soit la nature du site. La vie de l'ambassadeur kidnappé dépend surtout de leur rapidité d'intervention car le temps est compté ! Ce jeu se distingue des classiques de Sierra par une partie simulation qui est intégré à l'aventure. En effet, vous devez maîtriser le pilotage d'un sous-marin nucléaire futuriste. Ce sous-marin, dit « furtif », est capable de patrouiller dans tous les eaux du globe sans se faire repérer, même par le plus sophistiqué des radars. Vous êtes également tenu de combattre tout vaisseau de guerre ennemi présent dans le secteur où vous opérez. L'intégration d'une telle séquence dans un jeu d'aventure a nécessité le perfectionnement de l'outil de travail Sierra : le Sierra Creative Interpreter (interpréteur). Pour les néophytes, un interpréteur traduit en assembleur et exécute séquentiellement chaque instruction d'un programme écrit dans un langage donné. *Code Name : Ice Man* bénéfice du système de jeu qui a fait le succès des Sierra, c'est-à-dire des graphismes animés en 3D. L'analyseur de syntaxe est, paraît-il, plus puissant que celui des aventures précédentes. La sortie de *Ice Man* est tout d'abord prévue sur *PC* et compatibles. Les versions *ST*, *Amiga*, *IIGS* et *Mac* suivront.
Nous ne nous attarderons pas sur


Hoyle's Book of Games.


Colonel's Bequest (PC).

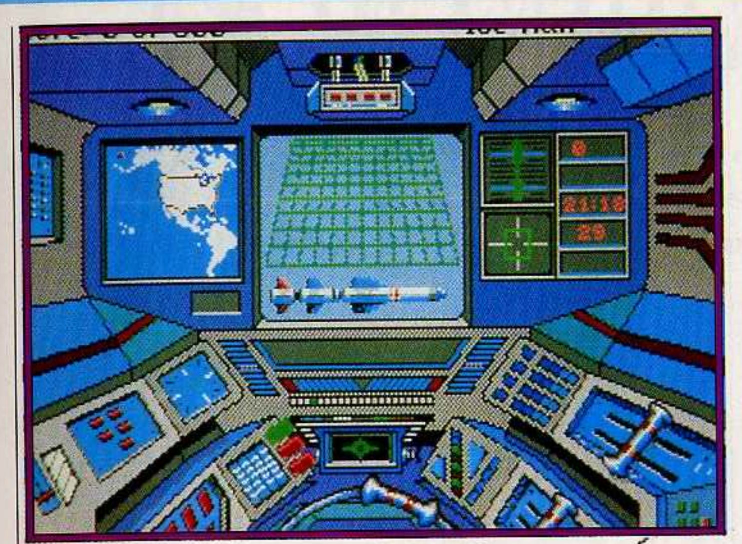

Colonel's Bequest (PC).


Colonel Bequest de Roberta Williams.


Colonel's Bequest (PC).


Conquest of Camelot (PC).


Conquest of Camelot : la légende.



Code Name : Ice Man (PC).

le titre suivant qu'est **Manhunter San Francisco**. Cette fabuleuse suite de *Manhunter New York* vous est présentée dans la rubrique SOS Aventure de ce numéro. Les versions *PC et ST* sont actuellement disponibles. Les autres versions suivront peu après.

Enchaînons avec **Colonel's Bequest**, la toute dernière création de Roberta Williams. Elle prend le contre-pied de son style habituel, c'est-à-dire des jeux d'aventure féeriques sans violence. L'histoire de *Colonel's Bequest* met l'accent sur le mystère, la conspiration et le meurtre. De l'Agatha Christie informatique ! L'intrigue se déroule dans une vieille plantation près de la Nouvelle-Orléans des années vingt. Comme dans *King's Quest IV*, le personnage principal est une jeune femme nommée Laura Bow. Les autres personnages sont tous des suspects potentiels dans ce polar-aventure. Laura aura, par exemple, affaire à Ethel Prune, Rudy Dijon, au Dr Wilbur C. Feels, à Jeeves, le maître d'hôtel, à Fifi, la femme de chambre française et au grand maître de tout ce petit monde, le Colonel Dijon. Tout commence par un dîner avec un meurtre au dessert. Vous avez un week-end pour découvrir le ou les meurtriers et son ou leurs mobiles ! L'aspect intéressant et stimulant (pour le joueur) de *Colonel's Bequest* vient du déroulement de l'action en temps réel. Vous pouvez aussi bien être le témoin d'un événement qu'être occupé ailleurs pendant qu'il se déroule. En outre, les personnages évoluent au fil de l'intrigue, du moins jusqu'au moment où ils sont assassinés ! Pour finir, des éléments tels que la découverte d'une trésor datant de la guerre de Sécession peuvent intervenir au cours de l'enquête. On attend avec impatience la sortie de *Colonel' Bequest.*



Conquest of Camelot (PC).



Conquest of Camelot (PC).



Ice Name (PC).



Ice Man (PC).

Conquest of Camelot, comme vous l'avez devinez, évoque la légende du roi Arthur. Narrée mille et une fois, cette légende nous revient sous la forme d'un jeu d'aventure graphique animé en 3D, bref, un Sierra. La quête du Graal vous mène du haut des remparts d'un château, Camelot, à la Terre sacrée en passant les mers les plus tourmentées. Vous retrouvez les héros de cette saga mythique : Arthur lui-même ; Gwenhyver, sa femme ; sire Lancelot et le puissant Merlin. Excalibur, l'épée des rois, est là pour vous sortir des mauvais pas. Ah ! cette quête du Graal s'annonce bien palpitante. *Conquest of Camelot* sera tout d'abord disponible sur *PC* et compatibles. Les versions *ST*, *Amiga*, IIGS et *Mac* suivront.

Leisure Suit Larry III sera bientôt disponible ! Et oui, Larry remet ça avec, en prime, une grande première ! En effet, il n'est plus seul, son alter ego... féminin est de la partie. Le nom de cette charmante créature est Passionate Patty. Dans *Leisure Suit Larry III*, le joueur campe à la fois les rôles de Larry et Patty ! En fait, vous passez d'un personnage à l'autre selon les situations. Les auteurs assurent qu'en y jouant on a l'impression de vivre deux jeux d'aventure à la fois. Du sexe, de la drague et surtout de l'humour en perspective. La commercialisation de ce titre est prévue pour cet automne.

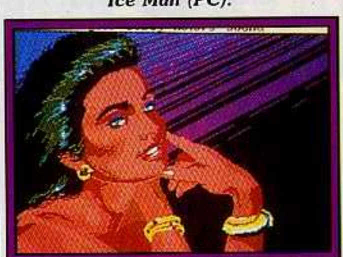
Le dernier titre, **Hoyle's Book of Games**, donne à Sierra l'occasion de remettre au goût du jour des jeux de cartes très populaires au Etats-Unis. Seront-ils d'un intérêt quelconque pour le marché européen ? Nous le testerons dès qu'ils seront disponibles (sur *PC*, *ST*, *Amiga*, *IIGS* et *Mac*).

Voilà, le tour des produits Sierra pour cette fin d'année 1989 est bouclée. Vous savez tout ! Il ne vous reste plus qu'à guetter la sortie du ou des titres qui vous intéressent. Bonnes nuits blanches !

Dany Boolauck



Ice Man (PC).



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.



Leisure Suit Larry III.





Interphase

Ce logiciel allie stratégie, action et aventure. Voyagez à l'intérieur d'un ordinateur afin de déjouer un système de surveillance électronique.

Dans le monde futuriste d'*Interphase*, le travail n'existe plus. Les machines et autres robots hyper-sophistiqués ont pris le relais. Les humains n'ont plus qu'une seule occupation, les loisirs. Leur passe-temps favori : rêver. En effet, avec les fulgurants progrès de la technologie, l'homme peut rêver à la demande. N'importe qui peut enregistrer ses rêves sur des *dreamtracks* (sortes de cassettes) et les revivre à volonté. Détail intéressant, ces enregistrements agissent sur les cinq sens ! Par exemple, l'homme qui « vit » un rêve où il mange perçoit l'odeur et le goût de la nourriture ! Plus étonnant encore, on peut également « vivre » les rêves d'autrui. Les dirigeants de l'industrie du loisir, conscients de la puissance d'une telle invention, tentent de l'utiliser pour dominer le monde. Ils emploient des rêveurs professionnels dont les rêves sont vendus au public. Le succès commercial du projet est retentissant. Des millions de consommateurs se précipitent sur ces *dreamtracks*. L'affaire devient grave lorsque Chadd, un des rêveurs professionnels, découvre qu'on manipule ses rêves. Son dernier rêve risque d'agir sur la volonté de ses concitoyens et d'en faire des marionnettes faciles à contrôler. Avec l'aide d'une amie, Chadd décide de récupérer le *dreamtrack* de son rêve, dans un building nommé la Dreamtrack Corporation. Ce bâtiment est étroitement surveillé et défendu par un système sophistiqué de caméras et de robots, gérés par un ordinateur central. Chadd pirate l'ordinateur (non sans problème) et se connecte sur le réseau. Pendant ce temps, son amie se présente à l'entrée du building et attend... Elle vous attend ! Votre objectif : guider la jeune fille à travers le building en utilisant l'interphase qui vous permet de visualiser en 3D les données informatiques que traite l'ordinateur. Vous pouvez ainsi agir sur les mécanismes qui protègent le bâtiment. Votre jeune compagne ne peut rien faire sans votre intervention. Vous devez impérativement la mener sans encombre jusqu'à l'endroit où se trouve le fameux *dreamtrack*. En outre, vous devez vous défendre contre les systèmes de protection de l'ordinateur qui considère l'interphase comme un intrus. Il tentera, par tous les moyens dont il dispose, de le détruire. Avec un scénario aussi passionnant, on n'a qu'une envie : se précipiter sur le *ST* pour charger la disquette ! La préversion mise à notre disposition nous a permis d'apprécier certains aspects du jeu. *Interphase* se présente comme un jeu d'action/aventure doté de graphismes vectoriels, faces pleines. La vitesse et la fluidité de l'animation sont tout à fait surprenantes. Les temps de réponse aux mouvements de la souris sont instantanés, quels que soient la vitesse de l'animation et le nombre d'objets présents à l'écran ! La prise en main est rapide : presque toutes les commandes se font par l'intermédiaire de la souris. Nous attendrons la version définitive pour un avis sur la jouabilité et l'intérêt de jeu.

Dany Boolauck



Attraction d'un composant : exercice délicat.



Attaque de l'ordinateur.



Détruisez cette porte.



Détruisez le composant nuisible.



Gare aux collisions !



Une animation rapide et fluide.



Contact de la jeune fille.



Plan du building.



Evitez les câbles.



Certains composants vous sont bénéfiques.



***Micro compatible, console, écran couleur,
8 disquettes MS-DOS, GW Basic et Works,
manuels complets d'utilisation.**

Prix public généralement constaté avec écran couleur.



Heureux en famille l'Euro PC®. Ludique et performant, simple et éducatif, l'Euro PC® a la tête très bien faite sans avoir la grosse tête. Logiciel intégré Works, donnant accès à toutes les applications souhaitées avec un seul programme, mémoire vive 512 Ko, système universel MS-DOS 3.3., adapteur vidéo, interface pour imprimante, l'Euro PC® Dual Data vous ouvre la porte des programmes de jeu et des logiciels d'application professionnelle.

A 5.990 F heureux les enfants, heureux les parents et vive la nouvelle génération de l'informatique Dual Data. Plusieurs options: souris, manette de jeux, disque dur 20 Mo, synthétiseur musical intégré et cartes d'extension au standard PC. Existe en version monochrome Hercules à 4.990 F TTC. Fabriqué en R.F.A.



MS-DOS, GW Basic et Works sont des marques déposées par Microsoft Corporation.

Demande d'information à renvoyer à Nord Sud
BP N° 54 75462 Paris cedex 10

Nom ____________________ Prénom ____________________
Adresse ____
____

Désire recevoir une documentation sur:
l'Euro PC® ☐ les ordinateurs AT ☐ la liste des revendeurs ☐

TILT2

Opération Thunderbolt

Une prise d'otages force Roy, le super-soldat d'*Operation Wolf* à reprendre les armes. Cette fois-ci, il n'est plus seul, Hardy est avec lui !

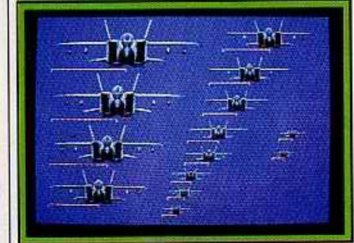
Après le succès commercial d'*Operation Wolf*, Ocean tente le banco avec l'adaptation du jeu d'arcade *Operation Thunderbolt*. Le scénario de ce dernier reprend le thème d'*Operation Wolf* : la prise d'otages. Le 4 février 1988, un DC-10 en partance pour Boston quitte Paris à 19 h 30. Des terroristes du Moyen-Orient sont à bord et prennent passagers et équipage en otage. Ils exigent la libération de vingt-trois des leurs, retenus dans une prison occidentale. Ils accordent dix heures aux autorités concernées pour obtempérer, délai après lequel ils tueront les otages un par un ! Les meilleurs spécialistes antiterroristes sont sur la brèche. Les hommes de l'American Delta Force, du GS-69 ouest-allemand et du SAS britannique (ils ont oublié le GIGN !) sont prêts à intervenir dès l'atterrissage du DC-10. Hélas, l'écho radar de l'avion piraté disparaît à Calvia, sur le continent africain. Le président des États-Unis demande au général Kadam, chef d'état de Calvia, de libérer les otages et de livrer les terroristes, ce à quoi le général Kadam dément catégoriquement qu'il existe une relation quelconque entre son pays et les terroristes. Par ailleurs, il menace de déclarer la guerre à quiconque tenterait d'envahir son pays. Partagé entre le refus de négocier avec les terroristes et la crainte de provoquer une crise au Moyen-Orient, le président n'a plus qu'une solution. Il décide de faire appel à la CIA pour tenter de résoudre l'épineux problème posé par Kadam. Le chef de la CIA suggère au président d'organiser une opération clandestine qui n'impliquerait pas les intérêts américains. Le super-soldat pressenti pour remplir cette mission impossible n'est pas un inconnu : il s'agit du héros de *Operation Wolf* ! Devant la difficulté de la tâche, Roy, le super-soldat, décide de faire appel à un de ses fidèles compagnons du Viêt-nam, Hardy, qui accepte d'être à ses côtés pour mener à bien l'opération Thunderbolt. Ce scénario de la version arcade est



Début de l'opération.



Taille du sprite en arcade.



Taille du sprite sur ST.



Détails d'une tourelle ennemie.



Attitudes d'un des terroristes.



Séquence en 3D sur Amiga.



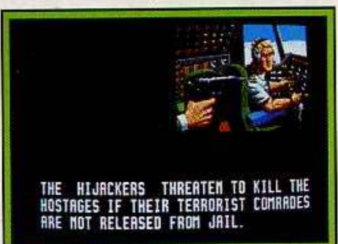
Méfiez-vous de cette vedette !



Un billet pour l'enfer !



Planche d'animation d'un sprite.



Le piratage de l'avion.



Un sbire de Kadam (ST).



La prise d'otages.

GREAT COURTS

Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION


Photos d'écran sur Amiga.

GREAT COURTS va faire de vous un pro du tennis ! vous disputerez 4 tournois du Grand Chelem.

Entraînez-vous au service et au lance-balles. Défiez vos amis en Sparing-Partner. Tous les coups sont permis : revers, coups droits, passing shots, service, volée... Un super zoom en 3D vous permettra de revoir vos meilleures balles.

Sur terre battue ou sur gazon, tentez enfin le Grand Chelem... si vous êtes prêts.



Photos d'écran sur Amiga.

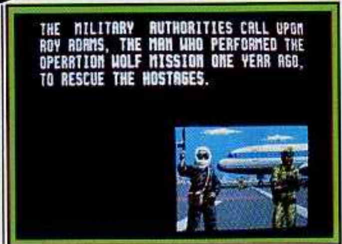
ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !

Disponible sur
AMIGA
ATARI ST
IBM

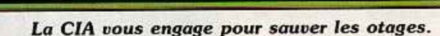
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 00 33 1 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.





On fait appel à Roy.

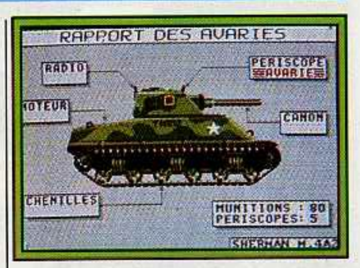


La CIA vous engage pour sauver les otages.

fidèlement repris sur la version micro. Le système de jeu est identique à celui d'*Operation Wolf* avec toutefois un petit plus : la possibilité de jouer à deux simultanément. A l'aide de leurs joysticks, les joueurs tirent sur tout ce qui bouge (à l'exception des otages). Les huit niveaux qui constituent le jeu ont posé pas mal de problèmes aux programmeurs d'Ocean. Tout d'abord, ils ont renoncé à conserver sur micro la même taille de sprites sur la version arcade. D'où un gain de vitesse assez conséquent dans le scrolling et l'animation. Imaginez le travail qu'ils ont dû abattre pour redessiner tous les sprites ! Ils se sont même payé le luxe d'affiner les graphismes jugés trop grossiers sur la version arcade. Par ailleurs, ils avouent fièrement n'avoir rencontré aucun problème pour les séquences en 2D avec scrolling horizontal. En revanche, ils s'arrachent les cheveux sur les séquences en3D dont l'animation n'est pas assez fluide à leur goût. La sortie de ce logiciel est prévue pour la fin 1989 sur tous les formats. Dany Boolauck



Dans le désert.



Contrôle fréquent des avaries.



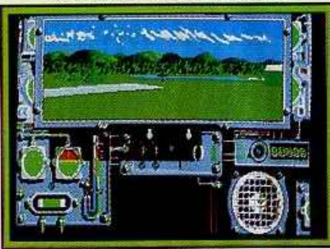
Les jeeps de reconnaissance.



Connaître ses points forts.




De superbes décors.



En état d'alerte.

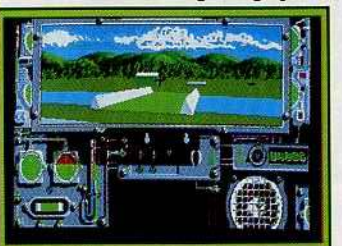
Sherman M4

C'est la première véritable simulation française de char. Loriciel espère damer le pion aux Anglo-Saxons avec ce logiciel, étonnant de réalisme.

Ce sont les Anglo-Saxons qui ont ouvert le feu dans le domaine des simultions de tanks. La salve fut non seulement nourrie mais également de qualité. Il suffit de jeter un œil sur des produits tels que *Abrams Battle Tank* d'Electronic Art, *Microprose Tank Simulation* ou encore *Conqueror* pour être convaincu. Vous pouvez tirer les premiers messieurs les Anglo-Saxons, la réplique française va tonner. Ce tir à boulets rouges va surprendre les amateurs du genre (du moins nous l'espérons). Il s'agit de *Sherman M4*, la simulation de char signé Loriciel. Le produit se caractérise par le réalisme très poussé des différents scénarios proposés. *Sherman M4* vous place aux commandes d'un char pendant la Seconde Guerre mondiale. Trois types de combats sont proposés. L'attaque est illustrée par l'histoire du débarquement dans le Nord. La défense est le thème du scénario des Ardennes avec l'ultime assaut des blindés nazis. La combinaison des deux tactiques (attaque/défense) est praticable dans le scénario du Désert avec, en prime, les problèmes de ravitaillement. Chaque bataille regroupe cinq missions qui peuvent s'enchaîner ou être pratiquées de manière indépendante. Au début d'une mission, des informations vous sont données sur les caractéristiques des chars en présence. Des options paramétrables sont également disponibles. Par exemple, vous pouvez diminuer ou accroître le niveau de réalisme, selon que vous désirez l'utiliser comme un jeu d'action ou de simulation/stratégie. Plusieurs véhicules sont sous votre contrôle. Dans le scénario du débarquement, vous dirigez quatre tanks et le même nombre de jeeps. Ils servent de véhicules de reconnaissance. Un tank se pilote « manuellement » ou obéit aux ordres de déplacements que vous lui donnez. Chose remarquable dans le dernier cas, le tank se déplace d'une manière « intelligente ». Il évite les obstacles et attaque les ennemis qu'il rencontre sur sa

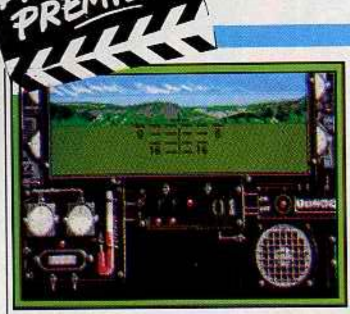


Un mélange de graphismes vectoriels et de sprites.



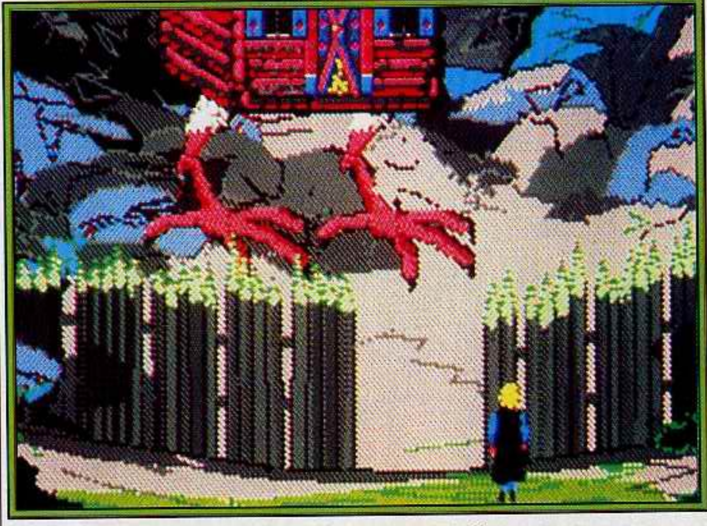
Défendez le pont !


UNE LAME DE TITANE
UN COEUR D'ACIER
STRIDER™
HITS
CEN D'OR
TOP · TOP Micro NEWS
UN HOMME,
UNE EPEE – UN
MONDE LIBRE
"Strider c'est l'un des tous meilleurs jeux de l'année 1989." – AMSTRAD 100%.
"En course pour la meilleure adoptation de l'année." – GENERATION 4.
U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse,
France. TEL:93427144
U.S. GOLD®
SPECTRUM Cassette
CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA,
IBM PC
CAPCOM™
© 1989 Capcom Co. Ltd.
Fabriqué sous licence
de Capcom Co. Ltd., Japon.
Strider™ et Capcom™ sont des
marques de Capcom Co. Ltd. Fabriqué
et distribué sous licence par U.S. Gold.


Visez juste.

route. De plus, il utilise au mieux les possibilités qu'offre le terrain (routes, ponts, etc.). Le joueur peut passer sans transition d'un tank à l'autre. Il peut même assister passivement, de l'intérieur du cockpit, aux évolutions d'un tank qui exécute un ordre. Les tanks ennemis bénéficient également d'une « intelligence » qui en fait de redoutables adversaires. Ils peuvent vous harceler, défendre un pont hautement stratégique, le détruire si nécessaire (pour entraver votre progression), surveiller une zone. Bref, ils proposent des challenges intéressants. Graphiquement, le jeu surprend agréablement avec ce mélange de sprites et de graphismes vectoriels, surfaces pleines. La fluidité de l'animation est déjà très réussie sur la préversion que nous possédons. Il est encore prématuré de juger de la jouabilité (joystick) ou du réalisme de la simulation. La version définitive, annoncée pour novembre ou décembre 1989, apportera certainement de multiples améliorations et changements. Des versions sont prévues sur *PC*, *ST* et *Amiga*. Nous attendons ce programme avec impatience.

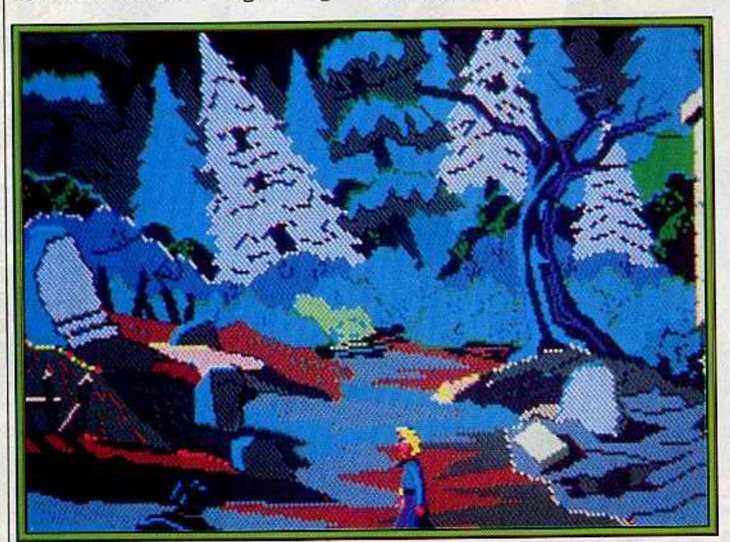
Dany Boolauck


Des créatures bien étranges, voire déroutantes.

Hero's Quest

C'est le premier jeu de rôle/aventure de Sierra sur *PC*. Quand on connaît le succès du fabuleux *Neuromancer* on se frotte les mains.

Ce titre fait partie de la nouvelle gamme des jeux d'aventure Sierra. *Hero's Quest* concrétise la volonté des dirigeants Sierra de présenter au public des produits toujours plus séduisants. Ce besoin constant de se renouveler passe par l'innovation et l'amélioration des techniques de réalisation. *Hero's Quest* est un des premiers jeux d'aventure/rôle que les maîtres de l'aventure graphique s'apprêtent à commercialiser. L'histoire débute au moment où les Hautes-Alpes font encore partie du monde de la magie. Magiciens et sorciers, chevaliers et brigands se partagent cette terre où le fantastique est aussi banal qu'un fait divers. Ainsi vont donc les choses dans le pays de Spielburg, réputé pour sa grande beauté. D'épaisses forêts, un superbe glacier qui alimente rivières et lacs constituent le décor des événements qui vont suivre. Au cours d'un de vos innombrables voyages, vous découvrez un village à l'entrée duquel se trouve un écriteau. Tout passant un peu curieux peut y lire un étrange message : « Cherchons héros ! Rémunération intéressante ! » De plus amples renseignements sont obtenus auprès des villageois visiblement apeurés par un danger qu'ils n'osent pas affronter. Des brigands pillent régulièrement leur village en leur laissant à peine de quoi subsister. Ils recherchent donc un homme capable de résoudre leur problème. Vous acceptez avec joie le challenge car l'inaction commence justement à vous peser. Sans trop dévoiler le scénario, disons que cette chasse aux brigands ne constitue qu'une infime partie du jeu. Vous découvrez, par exemple, que les brigands ont enlevé la fille d'un puissant baron... Le début de l'aventure commence comme un jeu de rôle traditionnel. Laurie et Cory Cole, les créateurs de *Hero's Quest*, précisent que le joueur a le choix entre trois professions. Vous pouvez être un guerrier, un magicien ou un voleur. Les règles qui régissent le comportement des personnages de cette histoire possèdent la simplicité des scénarios de Donjons et dragons. On peut être bon, mauvais ou neutre (les initiés appelent cela un alignement). Le héros possède toujours un alignement de bon, voire de neutre. La création d'un personnage biclasse est possible et même fortement recommandé. Vous pouvez terminer le jeu, quelle que soit la profession choisie, mais il faut savoir qu'une partie jouée en temps que voleur est totalement différente de celle vécue par un guerrier, par exemple. Ainsi, l'aventure aboutit à un dénouement différent selon la profession choisie. En outre, chaque profession donne accès à des endroits qui lui sont exclusivement réservée, d'où l'intérêt de créer un personnage biclasse. Libre au joueur de terminer la quête en guerrier, puis de reprendre une partie en jouant le rôle de magicien. Concrètement, *Hero's Quest*


Une partie du jeu se passe dans le wilderness.


Combattez pour améliorer vos aptitudes.


Des décors toujours plus fouillés.

se présente comme un jeu d'aventure graphique animé en 3D. Là, pas de surprises, on reste bien dans le ton des Sierra. L'aspect jeu de rôle se retrouve dans le jeu proprement dit. Le combat et la pratique de la magie, par exemple, sont des éléments clés d'une partie. Les aptitudes du personnages n'évoluent que grâce à la pratique de ces arts. A la différence des jeux de rôle classiques, l'amélioration des aptitudes ne se constate qu'à l'usage (système similaire à celui de *Dungeon Master*). Soucieux de satisfaire tous les types de joueurs, les auteurs de *Hero's Quest* l'ont conçu dans cet esprit. Il peut être joué comme un soft d'aventure/arcade même si les combats obéissent (plus ou moins) aux règles de Donjons et dragons. Ogres et trolls, par exemple, sont prêts à vous donner la réplique dans les affrontements à l'arme blanche. Le jeu sera seulement plus long et plus difficile à finir. Ceux qui préfèrent une interaction plus poussée peuvent choisir de converser avec les personnages rencontrés (quand c'est possible) ou apprendre à maîtriser la magie. Afin de laisser le maximum d'initiative au joueur, la trame du scénario d'*Hero's Quest* est à 75 % non linéaire, les 15 % restant concernant le dénouement final. A l'instar des jeux de rôle tels que *Bard's Tale* et *Dungeon Master*, vous pourrez utiliser votre personnage dans les épisodes suivantes (il y en aura, c'est sûr).

Dany Boolauck


Des graphismes d'une beauté rarement atteinte.

B.A.T.

La paix de la Terre repose sur le Bureau des affaires temporelles. L'agent de *B.A.T.* que vous personnifiez doit déjouer les pièges de Vangor.

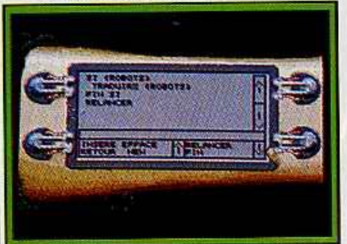
B.A.T. ou le Bureau des affaires temporelles, est un organisme chargé de veiller sur la paix de la Terre. Un de ses agents va partir en guerre contre l'infame Vangor qui tente de couper l'alimentation en énergie de la planète... Une partie signée Ubi Soft, à mi-chemin entre le jeu de rôle et l'aventure policière, avec en sus quelques scènes d'action... *B.A.T.* est la toute dernière création du groupe Computer's Dream, et plus précisément d'Olivier Cordoleani pour les graphismes, d'Hervé Lange et Philippe Derambure pour la programmation et enfin d'Olivier Robin pour la partie son. Si nous ne pouvons vous communiquer ici un test véritable de *B.A.T.* (nous n'avons vu qu'une préversion), nous pouvons d'ores et déjà vous dévoiler quelques atouts techniques et scéniques.



Atmosphère lourde et fascinante.


Douce lumière des alcôves.


Beauté d'un décor futuriste.


L'ordinateur de poche.


Une cité à la Blade Runner.



Passez tout au peigne.


A la recherche d'indices.


Caractéristiques du héros

Techniquement, *B.A.T.* va fonctionner avec une carte sonore connectée sur le *ST*. Les sons digitalisés de l'aventure seront ainsi émis sur seize voix et directement connectés à une chaîne hi-fi. Pour parler du jeu en lui-même, *B.A.T.* annonce plus de mille lieux différents et une trentaine de personnages redéfinis à chaque nouvelle partie. Il semble aussi mélanger différents types d'aventure. La création et l'évolution du personnage tiennent compte de points d'énergie répartis sur diverses capacités, un atout typique du jeu de rôle. Le scénario, la collecte des indices et les dialogues avec les personnages rencontrés s'apparentent à une aventure policière. De plus le joueur fait face à des scènes d'action (on parle même d'un simulateur de vol « arcade »...). Enfin, le maniement exclusivement « souris » de la partie place *B.A.T.* dans la famille des aventures/icône. On peut noter, de même, quelques trouvailles tel l'emploi d'un ordinateur de poche situé sur votre bras et qu'il est possible de programmer tout au long de la partie pour répondre aux situations critiques... Le curseur de la souris est lui aussi assez original puisqu'il change de forme selon l'endroit qu'il pointe afin d'indiquer une direction possible, une action spéciale, la rencontre d'un personnage, etc. Les graphismes de la préversion qui nous a été communiquée sont pour finir très précis. J'ai apprécié la multifenêtrage classique mais plaisant. Une fenêtre s'ouvre lorsqu'un personnage vous parle, que vous entrez dans un magasin ou que vous appelez l'ordinateur de bord. Prévu sur *ST* pour la fin octobre, puis sur *Amiga, PC, Amstrad CPC, Commodore 64* et *Macintosh* pour un peu plus tard, *B.A.T.* « devrait » être un bon programme. Nous attendons la version définitive pour vous donner un avis.

Olivier Hautefeuille



MICROMANIA

Explosif !

Retrouvez Micromania sur FR3 dans l'émission SAMDYNAMITE tous les samedis à 20 h 30.

EXCLUSIF !

ST-AMIGA

DISC DEMO N° 1
XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY...

DISC DEMO N° 2
INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY...

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA vous recevrez **gratuitement**, une disquette de DEMOS qui vous permettra de tester les derniers HITS avant de les acheter.
Vous pourrez aussi acheter la disquette pour **25 F**.

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau — 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE NOUVEAU
PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie
Niveau 1 Rayon Musique-Micro
75013 Paris Métro Place d'Italie
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

PRINTEMPS NATION NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes 4e étage
75020 Paris Métro et RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 NOUVEAU
PRINTEMPS VELIZY Niveau 1
Rayon Musique-Micro
Tél. 39.46.96.85
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ de 2500 JEUX EN STOCK

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf.**

ATARI ST COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 299F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

NOUVEAU

LES GEN' D'OR 249F
+BIO CHALLENGE
+R TYPE
+VOYAGER
+INTERNATIONAL KARATE +

LES JUSTICIERS 249F
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLEKTOR

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE REOUTR DU JEDI

LES BEST DE US GOLD 299F
+ OUT RUN +1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL.

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLIARD
SIM.+ACTION SERVICE+BOBO

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

ADIDAS GOLDEN SHOE 199F
BARBARIAN 2(PSYNOSIS) 245F
CABAL 199F
CHASE HQ 199F
CHAOS STRIKES BACK 185F
(SUITE DUNGEON MASTER)
CHICAGO 90 249F
CONTINENTAL CIRCUS 199F
EYE OF HORUS 249F
FERRARI FORMULA 1 245F
GHOULS'N GHOSTS 199F
HARD DRIVIN' 199F
IVANHOE 199 F
KNIGHT FORCE 269F
LES INCORRUPTIBES 199 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS
..........LA MENACE.........249F
COMPACT DISC LA MENACE
(11 TITRES)
MOONWALKER 199F
ONSLAUGH 199F
OPERATION THUNDERBOLT 199F
POWER DRIFT 199F
SLAYER 199F
SPACE ACE 449F
STORMLORD 199F
TOOBIN 199F
TURBO OUT RUN 199F

AUTRES NOUVEAUTES

ALEX'S MAGIC HAMMER 199F
ASTERIX 245F
BLADE WARRIOR 249F
BOMBER 299F
DARK CENTURY 269F
DE LUXE STRIP POKER 199F
DRAGON SPIRIT 199F
DRAKKHEN 299F
E.S.S.(HERMES) 295F
FIGHTING SOCCER 199F
GARY LINEK. HOT SHOT 195F
GHOST AND GOBBLINS 195F
H.A.T.E. 199F
HILLSFAR 249F
HOUND OF SHADOW 249F
HYGHWAY PATROL 249F
INFESTATION 249F
INTERPHASE 3D 249F
JACK NICKLAUS GOLF 199F
LE FETICHE MAYA 249F
MANHUNTER SAN FRANS. 249F
MATRIX MARAUDERS 199F
MYSTERY OF MUMMY 249F

EXCLUSIF ! ST AMIGA

DISC DEMO N° 1
XENON 2,
BLOODWYCH,
BLOOD MONEY

DISC DEMO N° 2
INTERPHASE 3 D
OCEAN BEACH VOLLEY...
MICROMANIA vous offre la possibilité d'essayer ces jeux avant de les acheter.

25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 logiciels

NOUVEAUTÉS ST (suite)

NEVERMIND 199F
NORTH AND SOUTH 259F
OOZE 299F
OUTLANDS 199F
P47 249F
QUARTZ 249F
ROCK'N ROLL 199F
SIM CITY 299F
SUPER SCRAMBBLE 199F
SUPER WONDERBOY 199F
THE GAMES SUMMER 199F
TIME 299F
TV SPORT FOOTBALL 249F
ULTIMATE GOLF 249F
XENOMORTH 249F

HIT PARADE ST

ALTERED BEAST 199F
BATMAN (LE FILM) 199F
BLOOD MONEY 245F
BLOODWYCH 249F
DOUBLE DETENTE 199F
DUNGEON MASTER EDIT. 95F
INDIANA JONES : 199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)
INDIANA JONES : 249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)
NEW ZEALAND STORY 199F
OCEAN BEACH VOLLEY 199F
PAPER BOY 185F
PASSING SHOT 199F
PIRATES 269F
POPULOUS 249F
RICK DANGEROUS 259F
SHINOBI 199F
STUNTCAR 245F
THE STRIDER 199F
VIGILANTE 149F
XENON 2 MEGABLAST 249F

3 D POOL 199F
ACTION FIGHTER 259F
BARBARIAN 2 185F
BATTLECHESS 249F
BATTLEHAWKS 1942 249F
CALIFORNIA GAMES 195F
CONFLICT EUROPE 249F
CRAZY CARS 2 249F
DOUBLE DRAGON 195F
DUNGEON MASTER 245F
FALCON 235F
FALCON MISSION DISK 1 199F
FORGOTTEN WORLDS 199F
INTERNAT.RUGBY SIM. 199F
KICK OFF 269F
LES PORTES DU TEMPS 285F
MICROPROSE SOCCER 245F
MILLEMIUM 2.2 249F
MR HELI 249F
OIL IMPERIUM 249F
OPERATION WOLF 195F
POPULOUS (DATA DISK) 99F
RAINBOW WARRIOR 269F
ROBOCOP 199F
ROCKET RANGER 275F
RVF HONDA 269F
SILKWORM 199F
TARGHAN 245F
TIME SCANNER 199F
WEIRD DREAMS 235F
ZAC MAC CRACKEN 249F

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS 249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIMUL.+ACTION SERVICE+BOBO

PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

CABAL 199F
BARBARIAN(PALACE)
+ ANTIRIAD 185F
BLOOD MONEY 249F
CHICAGO 90 249F
DRAGON SPIRIT 249F
HARD DRIVIN' 249F
INDIANA JONES : 199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)
M1 TANK PLATOON 399F
OPERATION WOLF 195F
POPULOUS 249F
SIM CITY 299F
SPACEMAX 349F
VETTE 299F
XENON 2 249F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER 259F
A.P.B. 249F
ASTERIX 245F
BATMAN 195F
BLADE WARRIOR 249F
BOMBUZAL 249F
CAPONE (PHASER) 199F
CHESS MASTER 2100 249F
CONFLICT EUROPE 249F
DE LUXE STRIP POKER 199F
DOUBLE DETENTE 199F
DRAKKHEN 299F
EAST V WEST 249F
E.S.S. (HERMES) 295F
EYE OF HORUS 299F
HARD BALL 2 249F
HIGHWAY PATROL 249F
HILLSFAR 249F
INTERPHASE 3D 249F
KIEF THE THIEF 249F
LORDS OF RISING SUN 249F
LE FETICHE MAYA 269F
LES PORTES DU TEMPS 285F
M1 TANK (MIRRORSOFT) 349F
MATRIX MARAUDERS 249F
MYSTERY OF MUMMY 249F
NORTH AND SOUTH 259F
OOZE 299F
P47 249F
PAPERBOY 249F
PHANTOM FIGHTER 249F
RVF HONDA 269F
SAMOURI 269F
SLEEPING GODS LIE 299F
SORCERER LORD 249F
SPHERICAL 249F
STARGLIDER 2 349F
STUNTCAR 249F
THE THIRD COURIER 245F
ULTIMATE GOLF 249F
UMS 2 :NATIONS AT WAR 269F
VIGILANTE 199F
WEIRD DREAMS 249F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!

HIT PARADE PC

CARRIER COMMAND 349F
CHUCK YEAGER'S AFT 299F
F15 STRIKE EAGLE N°2 349F
FERRARI FORMULA ONE 249F
INDIANA JONES : 299F
LAST CRUSADE (AVENTURE)
KNIGHT FORCE 269F
MICROPROSE SOCCER 245F
OUT RUN 199F
ROBOCOP 199F
TARGHAN 265F
TEST DRIVE 2 245F

688 SUB MARINE 245F
AMERICAN ICE HOCKEY 249F
ARCHIPELAGOS 299F
BAAL 295F
BATTLEHAWKS 1942 249F
CRAZY CARS 2 249F
DE LUXE PAINT 2 985F
F16 COMBAT PILOT 235F
F19 STEALTH FIGHTER 385F
KING ARTHUR 249F
KING QUEST IV 249F
LEISURE SUIT LARRY 2 299F
MILLEMIUM 2.2 249F
PERMIS DE TUER 245F
POLICE QUEST 2 249F
RICK DANGEROUS 259F
SPACE QUEST 3 249F
SUPERSKI 345F
TEENAGE QUEEN 249F
VIRUS 249F
WATERLOO 249F
XENOPHOBE 269F

AMIGA COMPILATIONS

NOUVEAU

LES VAINQUEURS 299F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

LES GEN' D'OR 249F
+BIO CHALLENGE
+R TYPE
+VOYAGER
+INTERNATIONAL KARATE +

LES JUSTICIERS 249F
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

ACTION AMIGA 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLECTOR

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DE JEDI

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL.

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIM.+ACTION SERVICE+BOBO

NOUVEAUTES AMIGA (à paraître) A NE PAS MANQUER

ADIDAS GOLDEN SHOE 249F
BATMAN(LE FILM) 245F
BATTLEVALLEY 199F
CABAL 245F
CHASE HQ 249F
CONTINENTAL CIRCUS 199F
GHOULS'N GHOSTS 249F
HARD DRIVIN' 199F
IVANHOE 249 F
IT CAME FROM .. DESERT 299F
KNIGHT FORCE 269F
LES INCORRUPTIBES 249 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS
- LA MENACE - 299F
MOONWALKER 249F
ONSLAUGH 199F
OPERATION THUNDERBOLT 249F
POWERDRIFT 249F
SPACE ACE 449F
TOOBIN 199F
TURBO OUT RUN 249F

AUTRES NOUVEAUTES

BLADE WARRIOR 249F
BOMBER 299F
CAPONE(PHASER) 199F
DRAGON SPIRIT 199F
DRAKKHEN 299F
DYNAMIC DEBUGGER 249F
GHOST AND GOBBLINS 245F
HIGH WAY PATROL 249F
INFESTATION 249F
INTERPHASE 3D 249F
LE FETICHE MAYA 249F
LEISURE SUIT LARRY 2 299F
MATRIX MARAUDERS 199F
NORTH AND SOUTH 259F
OOZE 299F
POLICE QUEST 2 249F
POW (PHASER) 199F
QUARTZ 249F
SIM CITY 299F
SLAYER 199F
STORMLORD 199F
STUNTCAR 245F
SUPER WONDERBOY 249F
THE GAMES SUMMER 195F
ULTIMATE GOLF 249F

HIT PARADE AMIGA

ALTERED BEAST 249F
BARBARIAN 2 195F
BEAST(SHADOW OF) 349F
+1 T-SHIRT GRATUIT
BLOODWYCH 249F
CASTLE WARRIOR 245F
F16 COMBAT PILOT 245F
INDIANA JONES: 199F
LAST CRUSADE (ARCADE)
INDIANA JONES: 249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)
NEW ZEALAND STORY 245F
OCEAN BEACH VOLLEY 249F
PAPERBOY 249F
POPULOUS 249F
POPULOUS(DATA DISK) 99F
SHINOBI 199F
SHOOT "EM UP CONT. 225F
THE STRIDER 249F
XENON 2 MEGABLAST 249F

A.P.B. 199F
3 D POOL 199F
BATTLEHAWKS 1942 249F
BLOOD MONEY 245F
CRAZY CARS 2 249F
DE LUXE PAINT 3 985F
DOUBLE DETENTE 249F
DOUBLE DRAGON 195F
DUNGEON MASTER(EXT.) 225F
FALCON 295F
FALCON MISSION DISK 1 199F
F.O.F.T. 275F
KULT 249F
LORDS OF RISING SUN 299F
MICROPROSE SOCCER 245F
MR HELI 249F
OIL IMPERIUM 249F
PASSING SHOT 249F
PREDATOR 249F
RICK DANGEROUS 259F
RVF HONDA 269F
SCRABBLE 245F
SILKWORM 199F
SPACE QUEST 3 299F
STARWARS TRILOGY 249F
TEST DRIVE 2 295F
VIGILANTE 149F
WATERLOO 249F
XENOPHOBE 269F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ATARI-ST
ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
BIONIC COMMANDO
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
STREET FIGHTER
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W. CLASS LEADERBOARD

PC COMPATIBLES
ARCTIFOX
BARD'S TALE 1
BIONIC COMMANDO
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
SOLOMON'S KEY
WORLD TOUR GOLF

AMIGA
ARCTIFOX
BARD'S TALE
BIONIC COMMANDO
FOUNDATION'S WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
STREET FIGHTER
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD

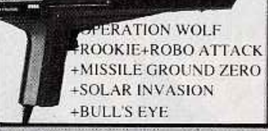
LES VAINQUEURS 149/199 F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

LES BARBARES 149/199 F
+BARBARIAN 2
+RENEGADE 3
+DOUBLE DETENTE
+GUERILLA WAR

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F
+STORMLORD (arcade)
+SUPERSCRAMBBLE(motocros)
+SKATE CRAZY(sim. skate)
+NIGHT RAIDER(sim vol)
+ARTURA (aventure/action)
+DARK FUSION (arcade)
+GARY L. HOT SHOT (foot)
+ARCADE FOOT BALL (foot)
+TECHNOCOP (arcade)
+MOTOR MASSACRE(arcade)
+MARAUDER(shoot'em up)
+H.A.T.E.(shoot'em up)

LES 100% A D'OR 149/199 F
+ OPERATION WOLF
+AFTERBURNER
+R TYPE
+ TITAN

DEMENT !
Le pistolet MAGNUM 349 F pour CPC 464 et 6218 avec 6 jeux.



+OPERATION WOLF
+ROOKIE+ROBO ATTACK
+MISSILE GROUND ZERO
+SOLAR INVASION
+BULL'S EYE

LA COLLECTION 175/245 F
+ARKANOID
+BATMAN
+RAMBO
+GREEN BERET
+CRAZY CARS
+MATCH DAY
+MATCH POINT
+MAG MAX
+CAULDRON
+TOP GUN
+KONAMIS GOLF
+THE GREAT ESCAPE
+YIE AR KUNG FU
+GALVAN +SORCERY

NOUVEAU LE PHASER 349 F
compatible avec ATARI ST, AMIGA, PC COMPATIBLE ET AMSTRAD CPC (avec un jeu : West Phaser).

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HARD DRIVIN'	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
MOONWALKER	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
POWER DRIFT	99/149F
TOOBIN	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER	105/155F
BOMBER	149/199F
BOMBUZAL	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
JACK NICKL. GOLF	99/169F
KICK OFF	139/179F
KULT	149/199F
MAZEMANIA	99/149F
P47	99/149F
PANIC STATIONS	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
ROCK'N ROLL	99/149F
SPHERICAL	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
WINDSURF WILLY	149/199F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
DOUBLE DRAGON	99/149F
INDIANA JONES: THE LAST CRUSADE (ARCADE)	99/149F
MEURTRES A VENISE	145/195F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
OCEAN BEACH VOLL.	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
SHINOBI	99/149F
THE STRIDER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
ACTION SERVICE	139/189F
3 D POOL	99/149F
CHICAGO 90	145/195F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOUBLE DETENTE	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GEMINI WING	99/149F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
MR HELI	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
R TYPE	95/145F
RUNNING MAN	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
SKWEEK	145/195F
STORMLORD	99/149F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
GAMES SUMMER ED.	99/149F
TIME SCANNER	99/149F
WEC LE MANS	99/149F
XENOPHOBE	109/169F

AMSTRAD COMPILATIONS

EPYX ACTION 129/199F
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+CALIFORNIA GAMES
+STREET SPORT BASKETBALL
+4 X 4 OFF ROAD RACING
+GAMES WINTER EDITION

LES JUSTICIERS 145/195F
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

SOCCER SQUAD 99/149F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L. SUPER STAR SOCCER
+ GARY L. SUPER SKILLS
+ROY OF THE ROVERS.

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD
+DALEY THOMPSON OLYMPI.
+ VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

GEANTS DE L'ARCADE 2 129/149F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR

LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING SHARK+ARKANOID I ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT

LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF

GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX

SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INT.KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

3615 MICROMANIA C'EST GEANT



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

JEUX POUR CONSOLES

SEGA

CONSOLES:	
MASTER SYSTEM	990F
MASTER SYSTEM PLUS (Inclus, le pistolet)	1149F
PISTOLET+ 3 JEUX	359F
PISTOLET	249F
LUNETTES 3D	325F
CONTROL STICK SEGA	129F
RAPID FIRE SEGA	99F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F

NOUVEAUTÉS

CALIFORNIA GAMES	295F
CYBORG HUNTER	255F
CAPTAIN SILVER	295F
RAMPAGE	295F
R TYPE	295F
TIME SOLDIERS	295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLVELLIUS	295F
KENSEIDEN	295F
RAMBO 3	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	295F
Y'S	295F
ZILLION 2	255F
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
BLACK BELT	255F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	295F
GREAT BASKETBALL	255F
LORD OF THE SWORLD	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	195F
WONDERBOY M.L.	295F

ATARI 2600

BATTLE ZONE	95F
BEAMRIDER	95F
CALIFORNIA GAMES	145F
CARNIVAL	75F
CHOPPER COMMAND	95F
COMMANDO	145F
DECATHLON	145F
DIG DUG	95F
DONKEY KONG	95F
ENDURO	95F
F14 TOM CAT	145F
FOOTBALL	95F
FROSBYTE	95F
GHOSTBUSTERS	95F
HERO	95F
JUNIOR PAC MAN	145F
KEY STONE KAPERS	95F
KUNG FU MASTER	95F
MARIO BROTHERS	99F
MEGAMANIA	95F
NIGHT MARE	95F
MS PAC MAN	95F
PITFALL	95F
PRO WRESTLING	95F
QUEST FOR QUINTANA	95F
RAMPAGE	145F
RIDDLE OF SPHINX	95F
RIVER RAID	95F
RIVER RAID 2	145F
SEAQUEST	95F
SOLARIS	145F
SPACE INVADERS	95F
SPRING MASTER	145F
SUMMER GAMES	145F
TENNIS	95F
VANGUARD	95F
WINTER GAMES	145F
ZAXXON	95F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

THOMSON
Les Hits de GREMLIN 199 F
6 jeux
(Numéro10, Avenger, Krackout..)
Les Hits de OCEAN 199 F
10 jeux (Arkonoid, green beret, Wizzball, Top Gun...)
Autres logiciels sur 3615 MICROMANIA ou téléphonez au 93.42.57.12

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Navigator	149F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
10 Disq. vierges CPC	195F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
Manette KONIX+Carte	295F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

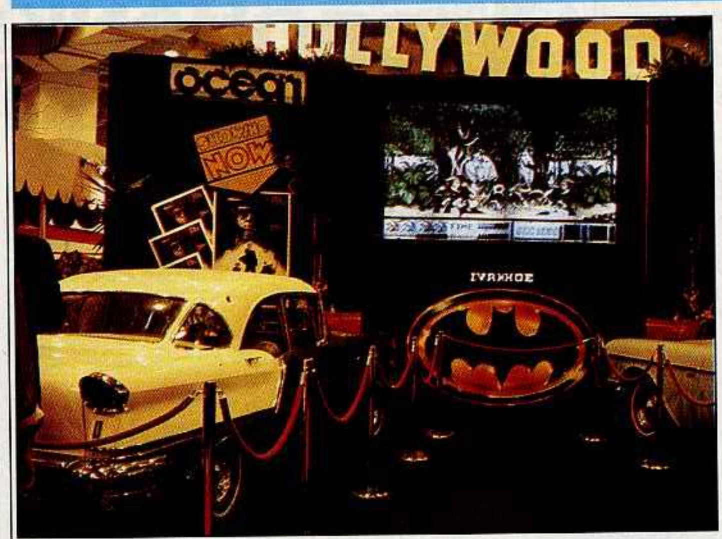
NOM ....
ADRESSE ....
.... Code postal ....
Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

Personal Computer Show: tiède



Le méga-stand d'Ocean.



Lancement de Drakkhen
Le nouveau jeu de rôle d'Infogrames.

PCS 1989. L'entrain des premiers Personal Computer Shows n'est qu'un pâle souvenir. Y-a-t-il un essoufflement dans ce secteur ? Non, la raison de ce calme relatif est lié au succès même de cet événement. Les éditeurs n'y trouvent pas leur compte et s'y intéressent un peu moins qu'avant. L'existence de salons moins onéreux tels que European Computer Show y est pour quelque chose. Pourtant, la vitrine n'est pas décevante, des tonnes de nouveautés sont au rendez-vous et dans tous les styles. De nouvelles machines dévoilent leurs plus beaux atouts. Bref, il y avait de quoi arpenter les couloirs de Earl's Court de Londres pendant les cinq jours qu'a duré le show.

Le Personal Computer Show cru 1989 s'est caractérisé par une sorte de morosité. Les éditeurs ont tendance à y trouver plus d'inconvénients que d'avantages. Participer en tant qu'exposant au PCS sous-entend un engagement financier important. La location d'un stand coûte environ 250 000 F ! Beaucoup hésitent devant un tel investissement mais la dynamique qu'engendre ce type d'événement est trop importante pour la profession. Aussi, plusieurs éditeurs ont préféré prendre des suites dans les hôtels avoisinants. C'est moins cher et on profite de la présence de toute la profession. La prise de pouls qu'autorise le PCS n'est guère encourageante. Le marché accuse un ralentissement des ventes (hard et softs). Des société parmi les plus prestigieuses connaissent de grosses difficultés financières. On cite comme exemples Epyx et Mediagenic. Bref, le moral n'est pas au beau fixe.

Mais les règles qui régissent l'univers d'un marché dit étroit se vérifient une fois de plus. Ce qui fait le malheur des uns fait le bonheur des autres ou l'inverse. Accolade, Interplay, FTL, Ocean et US Gold (la liste n'est pas exhaustive) affiche un sourire radieux. Côté hard, ça va plutôt bien. Amstrad, Commodore, Acorn et Atari sont présents. Rien de nouveau chez Commodore, on met l'accent sur l'*Amiga 2000* pour le professionnel et l'*Amiga 500* pour le jeu. Chez Amstrad, présentation de la nouvelle gamme compatible *PC* : le *1286* et le *1386*. Ces machines seront livrées avec écran (carte



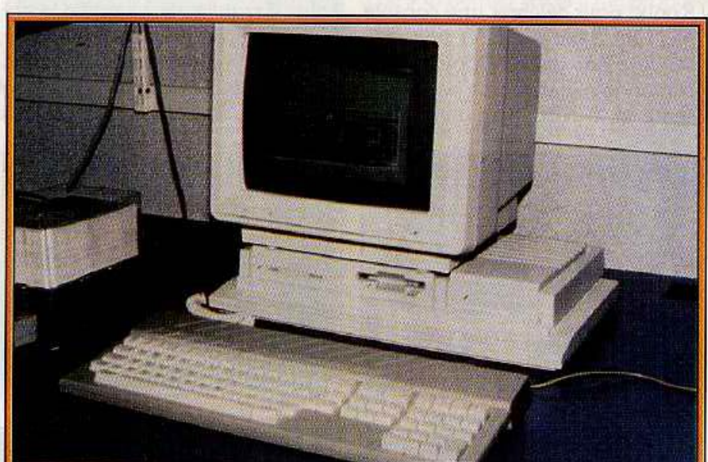
Dough Bell de FTL.

VGA incluse) à un prix légèrement supérieur à un *Amiga 500* à configuration équivalente. Atari met le paquet sur le *Portfolio* (le *PC* de poche). Mais les fouineurs découvrent dans un coin de l'immense stand deux *Atari TT 030/2* ! Architecturé autour d'un 68030, le *TT* offre 2 Mo de RAM extensible à 8 Mo. Le modèle standard est également équipé d'un disque dur 30 Mo. La basse résolution couleur affiche 320 × 200, 640 × 480 en moyenne résolution couleur et 1280 × 960 en haute résolution noir et blanc. Son prix dépasse les 20 000 F et il sera disponible en novembre 1989 ! L'*Atari portable Stacy 4* est également présent (voir *Tilt* n° 70 page 29 pour plus de précisions). Côté console, on nous avait annoncé que la Konix


La fameuse console Konix...


...qui a failli nous poser un lapin !

serait présente. Las ! le premier jour le stand Konix est désespérement vide. Le jour suivant les consoles et un fauteuil sont bien là. Mais les machines ne fonctionnent pas ! Petit bide pour Konix. On se « console » en prenant quelques photos des machines.
Quant aux éditeurs de jeux, ils ont fourbi leurs armes avec le soin qu'on leur connaît. Peu de programmes ont vraiment retenu notre attention. Nous avons particulièrement apprécié *X « out »*, le shoot-them-up de Rainbow Arts. Ne ratez surtout pas la sortie de ce logiciel sur *Amiga*. Ce programme va encore plus loin que Denaris. Jugez plutôt : le scrolling horizontal est très fluide avec 50 images/seconde, 50 sprites apparaissant simultanément à l'écran, 32 couleurs, huit niveaux (160 écrans au total) ! De son côté, Elite développe actuellement une version *Nintendo* de *Dragon's lair* pour le marché américain. Le verra-t-on en Europe ? Affaire à suivre.
Viens ensuite LE grand moment pour des fans de jeux de rôle que nous sommes. Il s'agit de notre rencontre avec l'équipe des créateurs de *Dungeon Master* ! Pas la moindre trace de *Chaos Strikes Back* ! Néanmoins, Dough Bell (le programmeur), Russ Boelhauf et Wayne Holder (les dirigeants) ont subi le feu nourri des questions posées par les journalistes de *Tilt*. Figurez-vous que *Dungeon Master* devait être, au départ, un jeu simple d'aventure ! Dough Bell avait en tête de faire un logiciel où les situations seraient aussi proches que possible de la réalité. Les essais se succédèrent et ils aboutirent finalement au système de jeu qu'on connaît. Seule la gestion des objets a été repiquée de *Sundog* le premier jeu FTL (excellent au demeurant). Puis les idées sont venues au fur et à mesure. L'idée d'un jeu de rôle et du donjon fit rapidement son chemin. L'énorme retard de la sortie de *Dungeon Master* (deux ans) s'explique par les problèmes de programmation. Les principaux éléments de jeu de rôle étaient prêts dès les premiers mois de développement. En revanche, la nécessité de pousser le réalisme au maximum n'a pas facilité les choses. Dough explique : « Le programme doit gérer tous les objets et les monstres du donjon. Si vous êtes au cinquième niveau et qu'un monstre se balade au troisième. Ce monstre sera toujours là si vous revenez, même après des heures de jeu. Pas d'appel au lecteur de disquette pour le faire apparaître ! Evidemment, le programme, au risque de ralentir le jeu, ne peut tout contrôler. Aussi, les monstres sont autonomes, ils se déplacent à leur guise mais d'une manière rationnelle. Le programme principal ne fait que marquer leurs positions dans le donjon ! Autre problème : les objets lancés par les aventuriers. La diversité de ces objets empêche le programme de tous les répertorier et contrôler. La solution fut de dire tout objet lancé se nomme X au départ. L'objet ne reconnaît sa nature et sa consistance qu'au moment où il rencontre un obstacle. Autrement dit l'objet X devient Y (soit une flèche) ou Z (soit une boule de feu) ».
Le même système est utilisée dans *Chaos Strikes Back*. En partant de *Chaos*, Russ explique le retard de sa sortie par le temps qu'a pris la réalisation de *Dungeon Master* sur *Amiga*. La sortie du *Dungeon Master Hint Disk* a également pris du temps. Cela dit, *Chaos* devrait sortir avant la fin de cette année. « Prévenez vos lecteurs qu'il faut conserver leurs disquettes de sauvegarde, nous dit Wayne, ils en auront besoin pour utiliser leurs personnages dans *Chaos*. » *Chaos* sera aussi grand que *DM* et sera aussi long à finir. Mais le challenge sera encore plus grand. « On meurt vite dans *Chaos* » disent-ils en souriant. Dans *DM*, il y avait surtout des puzzles. *Chaos* fait appel à une logique encore plus poussée.
— Une dernière chose pour nos lecteurs sur *Chaos ?*
— Oui, ils auront une peur bleue de descendre dans les trappes, même avec une corde ! » assure Dough.
Rires de l'équipe. Le futur jeu FTL ? Un programme d'épouvante qui, aux dires de Wayne Holder et Dough Bell, va donner une sainte frousse à ceux qui oseront y jouer ! Voilà en gros ce qui nous a plu au PCS. C'est plutôt maigre comme résumé. Le fait est que la plupart des jeux présentés (certains sont excellents au demeurant) étaient déjà connus. Bref, nous nous attendions à avoir de grosses et agréables surprises. Ce ne fut pas le cas mais on ne s'en plaint pas, le Personal Computer Show a tenu ses promesses. C'est-à-dire offrir un lieu de contact privilégié avec les éditeurs et une occasion unique de prendre le pouls du marché.
Dany Boolauck


L'Atari TT et la puissance du 68030.


L'Atari portable nommé Stacy 4.


Wolfpack (PC).


Hard Drivin (ST).


Last Ninja II (Amiga).


Vette (PC).

TILT JOURNAL

Le Personnal Computer Show semblait plus calme que l'année dernière. Moins d'exposants pour le soft et peu de nouveautés marquantes. Mais s'il y avait moins de jeux nouveaux, on trouvait encore plus de jeux d'arcade que l'année dernière. Les bornes d'arcade étaient présentes sur la plupart des stands : on se serait cru au salon des jeux d'arcade, plutôt qu'à celui de la micro. Le standard US Gold, par exemple, présentait une vingtaine de machines d'arcade, mais pas un seul jeu sur micro n'était visible. Quand on dispose d'une conversion aussi réussie que *Strider*, je me demande bien pourquoi on ne la montre pas. Le stand Ocean ressemblait également à une salle d'arcade, seul un écran géant montrait quelques courts extraits de jeux sur micro. Trop c'est long! Un salon de la micro sans jeu sur micro, ça ne veut plus dire grand-chose.
Quant au hard, les Anglais semblent enfin se décider à passer aux 16 bits. Le *ST* et l'*Amiga* sont bien partis, avec un léger avantage pour ce dernier. En revanche, les consoles furent les grandes absentes de ce salon. Un beau stand Konix, pour célébrer une console pas tout à fait prête, et une présence assez discrète pour Sega. Nintendo n'était même pas représenté et la NEC était invisible.

En ce qui concerne les jeux, j'ai arpenté en vain des kilomètres de moquettes pendant deux jours, à la recherche de la perle rare. Il y avait quelques nouveautés et certaines n'étaient pas mal du tout, mais rien de vraiment exceptionnel. Il y avait bien un superbe *Dragon's lair*, caché dans l'arrière boutique d'Élite. Mais pas touche ! C'est pour la Nintendo seulement, aucune version micro, parce que Nintendo ne veut pas. Et même si vous avez une console, à la vitesse à laquelle les cartouches arrivent en France, il ne faut pas y compter avant 1995. Il y avait aussi *X « OUT »*, un shoot-them-up de Rainbow arts, qui est très prometteur. Le concept est intéressant : au départ on a une somme d'argent avec laquelle on achète vaisseaux et équipements. On peut tout miser sur un seul vaisseau suréquipé, ou en acquérir plusieurs. Et à la fin de chaque niveau, on peut tout revendre pour s'équiper différemment, en fonction des caractéristiques du niveau suivant. L'idée est plaisante et la réalisation semble digne de Denaris.
Et puis, alors que je n'y croyais plus, j'ai enfin vu la lumière le troisième jour. Dans une pièce isolée, je découvre avec stupeur un dessin animé qui tournait sur *ST* et *Amiga*. C'était *Space Ace*, la suite

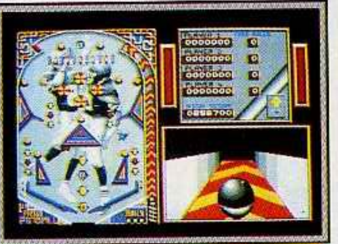

Terrarium (Amiga).


Space Ace (Amiga).


X « Out » (Amiga).


Drakkhen (ST).


East & West (Amiga).


Person Pinball (Amiga).

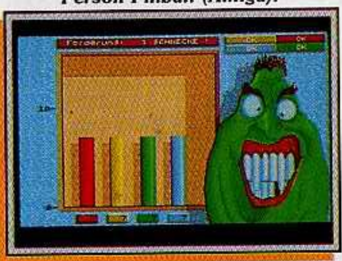

Roller Coaster (ST).



Tusker (C 64).



Dragon Wars (C 64).

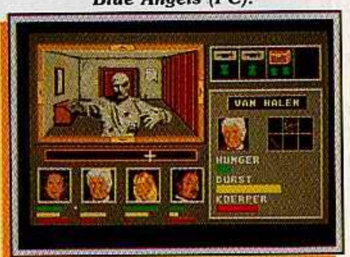

Traders (Amiga).


Blue Angels (PC).


Budokan (PC).

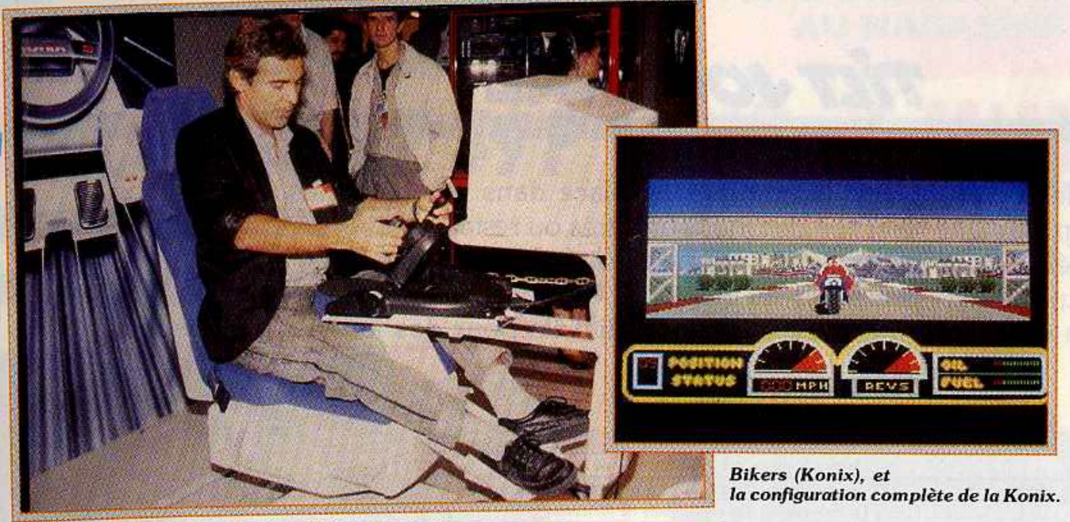

Necronom (Linel).


Damocles (ST).

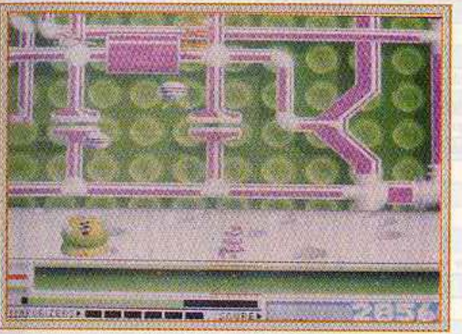


Lords of Droom (ST).


Continental Circus (Amiga).



Bikers (Konix), et la configuration complète de la Konix.



Star Ray sur Konix.



Unreal (Amiga).



F-29 Reliator (Amiga).



Gates of Jambala (ST).



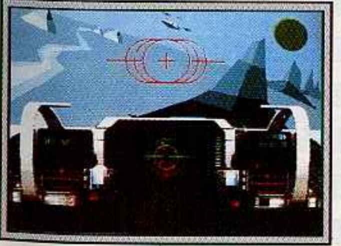
Chambers of Shaolin (Amiga).



Vaux (Amiga).



Terry's Big Adventure (ST).



Goldrunner III (Amiga).



Bomber (PC).

de *Dragon's Lair*. Bien sûr, ce n'était qu'une démo et il est fort probable que le jeu ne sera pas plus intéressant à jouer que *Dragon's Lair*, mais qu'est-ce que c'est beau ! J'en tremble encore d'émotion. Je commençais à me sentir un peu mieux, mais j'étais encore insatisfait. J'avais eu le plaisir des yeux, mais un vrai jeu c'est autre chose. Mais le PCS c'est comme le marché aux puces, si on veut vraiment trouver quelque chose de spécial il faut fouiner pendant des heures.

Peu de temps avant la fermeture des portes, je tombe sur le programmeur de *Fiendish Freddy's*. Je lui dis tout le bien que je pense de son dernier jeu et il me propose de me montrer le programme qu'il développe actuellement. AAAARGH ! C'est la petite merveille que j'attendais. C'est un jeu de motos et j'adore ça. Pour l'instant ce programme s'appelle *Sport Bike*, mais ce titre sera remplacé par un autre d'ici sa sortie. Vers mars 1990.

Ce jeu enterre littéralement tout ce qui s'est fait dans le genre. Le jeu de moto du siècle ! D'accord, le coup du jeu du siècle je vous le fais souvent et vous vous dites que je m'emballe encore. C'est vrai, mais attendez, je vous explique. On ne voit pas la moto de derrière, mais on est à la place du pilote et on voit le guidon. Et quand on ne penche dans un virage, tout le paysage bascule. Vous avez déjà vu ça, vous ? Attendez, ce n'est pas tout. Je passe sur les détails : les options qui vous permettent de changer tous les paramètres de la course, des pneus aux caractéristiques du parcours. En plus, on peut jouer à deux. La fenêtre graphique, qui occupe la presque totalité de l'écran, est séparée en deux et chaque joueur peut voir l'autre concourir. C'est beau, c'est rapide et ça tourne déjà sur *ST*. C'était vraiment dur de repartir sans ce superbe programme, mais au moins je n'étais pas venu pour rien.

Alain Huyghues-Lacour

TILT JOURNAL

L'énorme masse de nouveautés et le manque de place dans nos colonnes, nous a posé un cruel dilemme. Devait-on faire une sélection des meilleurs titres ou rester fidèle à notre souci d'exhaustivité ? Nous avons préféré retenir cette dernière possibilité. Nous avons donc répertorié, sous forme de tableau, des jeux présentés au Personal Computer Show. La plupart d'entre eux sortent vers la fin de cette année ! Le choix sera difficile pour des joueurs passionnés.

ÉDITEUR	NOM	APPRÉCIATION	SORTIRA SUR	DATE
ACCOLADE	Cycles	Un simulateur de course de motos.	PC	fin 89
ACCOLADE	Eye of the Storm	Une simulation de vol en hélicoptère.	PC	début 90
ACCOLADE	The Blue Angels	Un simulateur de vol acrobatique — ne pas confondre avec celui de Microids —	PC	novembre 89
ACCOLADE	The Day of the Viper (Amiga, ST)	Un jeu d'arcade/aventure		disponible
ACTIVE SALES	Damocles	Le nouveau jeu des concepteurs de *Mercenary*.	AMIGA, ST	fin 89
ACTIVISION	Bomber (PC)	Un simulateur de vol dans le genre *Falcon*.	PC et 16 BITS	fin 89
ACTIVISION	Fighting Soccer	L'adaptation du jeu d'arcade SNK.	N.C.	n.c.
ACTIVISION	Galaxy Force	Un jeu d'arcade.	N.C.	n.c.
ACTIVISION	Ghostbusters II (ST)	Un shoot'em up sympathique inspiré du film bien connu.	N.C.	n.c.
ACTIVISION	Power Drift	Il s'agit de l'adaptation du jeu d'arcade Sega de même nom.	AMIGA, C 64	n.c.
ACTIVISION	Super Wonder Boy	Une adaptation de la version console *Sega* ? Est-ce bien raisonnable ?	AMIGA, ST	novembre 89
BLADE SOFTWARE	Laser Squad	Un wargame graphique comparable à *Breach*.	TOUS FORMATS	disponible
CDS	Centrefold Squares	Un puzzle.	AMIGA, PC, ST	disponible
CDS	Colossus Chess X	Un grand programme d'échecs.	PC ET AUTRES	disponible
CDS	Daily Double Horse Racing	Une course de chevaux.	AMIGA, ST	disponible
CDS	Deluxe Strip Poker	Un classique strip poker.	AMIGA, PC, ST	disponible
CDS	European Superligue	Un programme qui vous propose de gérer une équipe de football.	TOUS FORMATS	novembre 89
CDS	Tank Attack	Un wargame	AMIGA, ST	disponible
CDS	World Snooker	Un jeu de billard.	AMIGA, ST	disponible
DISCOVERY	Hybris	Qui ne le connaît pas.	ST	n.c.
DISCOVERY	Hybris II	La suite du premier...	AMIGA, ST	n.c.
DISCOVERY	Sword of Sodan II	Les amateurs de *Sword of Sodan* en rêvent...	AMIGA	n.c.
DOMARK	Cyberball	Un football américain futuriste joué par des robots.	N.C.	n.c.
DOMARK	Dragon Spirit	Enfin, l'adaptation du jeu d'arcade Tengen !	AMIGA, ST	n.c.
DOMARK	Escape from the Planet ot the Robot Monsters	Un shoot'em up.	TOUS FORMATS	fin 89
DOMARK	Hard Drivin (ST)	Cette adaptation du jeu d'arcade est tout simplement superbe !		n.c.
DOMARK	Toobin (Spectrum)	À suivre...	TOUS FORMATS	n.c.
DRAGONWARE	Spirit of Adventure	Jeu de rôle présenté en avant-première dans les numéros 66 et 68 de *Tilt*.	AMIGA, PC, ST	été 90
ELECTRONIC ARTS	Starflight	Ce jeu de rôle galactique adulé sur PC arrive sur d'autres machines.	AMIGA, C 64	fin 89
ELECTRONIC ARTS	Swords of Twilight	Que nous avions présenté dans le numéro 70 est terminé.		imminente
ELITE	Dog of War	Un jeu à la *Ikari Warrior* jouable à deux.	AMIGA, ST	imminente
ELITE	Dragon's Lair	Attention les yeux... ça promet !	NINTENDO	n.c.
EMPIRE	Dragon's Lair	Enfin la version Atari !		fin 89
EMPIRE	Mr Doom's Revenge	Adaptation de B.D. avec Captain America et Spiderman. Graphismes superbes.	N.C.	n.c.
EMPIRE	Space Ace	La suite de *Dragon's Lair* avec des graphismes superbes de Don Bluth.	AMIGA, ST	n.c.
EMPIRE	Super Soccer	Une simulation de football assez différente des autres.	TOUS FORMATS	n.c.
EMPIRE	T.I.M.E.	Une aventure animée qui traite de voyages temporels.	AMIGA, ST	n.c.
EMPIRE	Team Yankee	Une simulation de tanks du genre *Tank Platoon* mais en plus simple.	TOUS FORMATS	n.c.
FIREBIRD	Bushido (C 64)	Jeu se déroulant au Japon dans lequel la stratégie joue un rôle certain.	N.C.	n.c.
FIREBIRD	Oriental Games	Une simulation sportive qui regroupe quatre arts martiaux.	TOUS FORMATS	n.c.
FIREBIRD	Quartz	Un superbe shoot'em up à scrolling multidirectionnel.	AMIGA, ST	n.c.
FTL	Chaos Strikes Back (ST)	Enfin, la suite de *Dungeon Master* !	ST	décembre 89
GRANDSLAM/THALION	Chambers of Shaolin	Un jeu de kung-fu caractérisé par une animation très réaliste.	AMIGA, C 64, ST	octobre
GRANDSLAM/THALION	Dragon Flight	Un superbe jeu de rôle (cf *Tilt* Bis n° 59).	AMIGA, PC, ST	fin 89
GRANDSLAM/THALION	The Seven Gates of Jambala	Un jeu d'aventure/arcade dans un monde de magie et de monstres.	AMIGA, C64, ST	novembre
GREMLIN	Axel's Hammer	Tout simplement un clône de *Mario Bros*.	AMIGA, ST	novembre 89
GREMLIN	Mindbender	La suite de *Deflektor*...	AMIGA, PC, ST	fin 89
GREMLIN	Skidz	Pour les fans de skateboard et de VTT (vélo tout-terrain).	AMIGA, ST	novembre 89
GREMLIN	Switchblade	Un classique jeu d'action.	AMIGA, ST	novembre 89
GREMLIN	Ultimate Darts	Pour les amateurs de pubs irlandais et donc de fléchettes !	AMIGA, C 64, ST	disponible
GREMLIN	Ultimate Golf	Un golf...	TOUS FORMATS	disponible
HEWSON	5th Gear	Un jeu de voitures.	AMIGA, ST	n.c.
HEWSON	Mazemania	À suivre.	TOUS FORMATS	n.c.
HEWSON	Nebulus II	Pour les amateurs du premier.	AMIGA,ST	courant 90
HEWSON	Onslaught	Un grand d'action/stratégie.	N.C.	décembre 89
HEWSON	Paradroid	Une reprise d'un grand succès sur *C 64*.	AMIGA, ST	courant 90
HEWSON	Scavenger	Un nouveau programme très prometteur du créateur de *Nebulus*.	N.C.	n.c.
HEWSON	Steel	Un shoot'em up.	N.C.	n.c.
HEWSON	Stormlord II	La suite du premier...	AMIGA, ST	courant 90
HURRIKAN	Vaux (Amiga, ST)	Un jeu d'action et de commerce galactique.		disponible
INFOGRAMES	Drakkhen	Un gigantesque jeu de rôle.	ST et AMIGA	Dec. 89/janv. 90
INFOGRAMES	E.D.	Un jeu déroutant et original	ST ET AMIGA	Fin 89.
INFOGRAMES	North and South	Un jeu de stratégie fort amusant.	ST ET AMIGA	Déjà disponible.
INTERPLAY	Budokan (PC)	Un karaté aux animations spectaculaires notamment en VGA.		n.c.
INTERPLAY	Dragon Wars (Apple, C 64)	Le prochain jeu de rôle des créateurs de *Neuromancer* et *Bard's Tale*.	AMIGA, PC	n.c.
LINEL	Kaiser	Un jeu de stratégie entièrement graphique au scénario très riche.	AMIGA, ST	n.c.
LINEL	Necronom/Hypersphere	30 niveaux, 10 décors et 200 types de monstres ! Un shoot'em up superbe.	AMIGA, ST	n.c.
LINEL	Traders	Un programme de commerce galactique comparable à *M.U.L.E.*	AMIGA, ST	n.c.
MELBOURNE HOUSE	Demon's Tomb	Un jeu d'aventure sur 16 bits.	AMIGA, ST	n.c.

MELBOURNE HOUSE	Quarterback	Une simulation de football américain.	TOUS FORMATS	fin 89
MICRODEAL	Goldrunner III	Un shoot'em up en 3D...	AMIGA, ST	novembre 89
MICROPROSE	Rat Pack	La suite de *Airbone Ranger* dans laquelle vous contrôlez un commando.	TOUS FORMATS	n.c.
MICROPROSE	Red Storm Rising	Un simulateur de sous-marin.	AMIGA, ST	fin 89
MICROPROSE	Starlord	Un jeu de stratégie basé sur un jeu par correspondance très connu aux USA.	PC	courant 90
MICROSTYLE	Xenophobe	Une adaptation, pour deux joueurs, d'un jeu d'arcade de *Bally Midway*.	TOUS FORMATS	disponible
MINDSCAPE	Fiendish Freddy's	Magnifique...	PC, ST	disponible
MINDSCAPE	Harley Davidson	Une course de motos à travers les USA.	TOUS FORMATS	n.c.
MINDSCAPE	Sport Bike (ST)	De Chris Gray, enfonce toutes les courses de motos!	AMIGA, PC, ST	mars 90
MINDSCAPE	Star Trek V : The Final Frontier	Une adaptation du dernier film de la série des Star Trek. Fascinant, non?	PC, puis AMIGA, MAC	n.c.
MIRRORSOFT	Blade Warrior	Un arcade/aventure.	PC	novembre 89
MIRRORSOFT	Dynamic Debugger	Un jeu de plates-formes.	AMIGA	novembre 89
MIRRORSOFT	Gravity	Un jeu d'action.	ST	décembre 89
MIRRORSOFT	Harpoon	Simulation navale.	PC	décembre 89
MIRRORSOFT	Interphase	À suivre...	N.C.	n.c.
MIRRORSOFT	Terrarium	Un jeu d'arcade/aventure.	AMIGAn	janvier 90
MIRRORSOFT	Theme Park Mystery	Un jeu d'arcade/aventure.	ST	décembre 89
MIRRORSOFT	Vette (PC)	Une superbe course de voitures dans les rues de San Francisco.	AMIGA	décembre 89
MIRRORSOFT	Wolpack	Simulation navale.	PC	décembre 89
OCEAN	Batman	Un jeu d'action inspiré du héros bien connu.	TOUS FORMATS	disponible
OCEAN	Chase HQ	Cette course de voitures très attendue arrive!	TOUS FORMATS	fin 89
OCEAN	F-29 Reliator (Amiga)	La préversion de ce simulateur de vol est somptueuse.	AMIGA, ST	disponible
OCEAN	Lost Patrol	Contrôlez sept GI's au Viêt-Nam. Stratégie, arcade et aventure sont là...	N.C.	n.c.
OCEAN	Operation Thunderbolt	Un jeu d'action.	N.C.	n.c.
PSYGNOSIS	Baal	Enfin, sur d'autres machines...	CPC, PC	n.c.
PSYGNOSIS	Ballistix	Un classique.	C 64, PC	n.c.
PSYGNOSIS	Barbarian II	Un jeu d'action très attendu...	AMIGA, ST	décembre 89
PSYGNOSIS	Blood Money	On décline, on décline... sur d'autres ordinateurs.	ST	fin 89
PSYGNOSIS	Nevermind	Un jeu de réflexion.	AMIGA, PC, ST	n.c.
PSYGNOSIS	Shadow of the Beast (Amiga)	Un superbe jeu d'action. Voir le test dans les hits de ce numéro.	ST	décembre 89
PSYGNOSIS	Stryx	Un jeu d'action/stratégie.	AMIGA, ST	n.c.
RAINBIRD	Carrier Command	De nouvelles versions pour ce jeu d'action/stratégie.	C 64, PC	fin 89
RAINBIRD	Epoch	Une simulation économique, militaire et politique.	TOUS FORMATS	n.c.
RAINBIRD	First Contact	Jeu de stratégie.	AMIGA, PC, ST	n.c.
RAINBIRD	Midwinter	Jeu de stratégie.	AMIGA, PC, ST	n.c.
RAINBIRD	Survivor	Jeu de stratégie.	AMIGA, PC, ST	n.c.
RAINBIRD	Tower of Babel	Un programme d'action/reflexion.	AMIGA, ST	n.c.
RAINBIRD	UMS II	Un wargame encore plus ambitieux que son prédécesseur...	AMIGA, MAC, PC, ST	n.c.
RAINBOW ARTS	East & West : Berlin 1948	Un jeu d'aventure ayant pour thème l'espionnage.	AMIGA, PC, ST	novembre 89
RAINBOW ARTS	Rock'n Roll	Une boule, des labyrinthes meurtriers et une dose d'action/stratégie!	TOUS FORMATS	novembre 89
RAINBOW ARTS	X « Out » (Amiga)	Plus loin que *Denaris?* 160 écrans, 32 teintes, scrolling huit plans, etc.	AMIGA, PUIS TOUS!	décembre 89
SEGA	Space Harrier II (Sega 16 bits)	Dans l'attente de la venue de la console.		courant 90
SHADES	Scramble Spirits	L'adaptation d'un jeu d'arcade Sega.	N.C.	n.c.
SHADES	Space Harrier II	À suivre de très près...	16 BITS	n.c.
SHADES	Terry's Big Adventure	Un programme dans le genre *Mario Bros*...	AMIGA, C 64, ST	novembre
SIMULMONDO	500 cc Manager	Une course de motos avec graphismes 3D surfaces pleines.	AMIGA, C 64, PC	début 90
SIMULMONDO	GP Tennis Manager	Un simulateur de tennis...	AMIGA, C 64, PC	printemps 90
SPECTRUM HOLOBYTE	Tank (PC)	Un simulateur de char d'assaut.		disponible
SUBLOGIC	ATP Flight Simulator	Vous propose de prendre les commandes d'un Boeing ou d'un Airbus.	AMIGA, PC, ST	début 90
SUBLOGIC	Hawaiian Odysey (PC)	Un simulateur de vol mais aussi un jeu d'aventure! Étonnant.	AMIGA, ST	fin 89
SUBLOGIC	UFO (PC)	Apprenez à piloter une soucoupe volante...	AMIGA, ST	imminente
SYSTEM 3	Last Ninja II	Les versions 16 bits sont superbes!	AMIGA, ST	imminente
SYSTEM 3	Myth	Un jeu d'action aux superbes graphismes avec scrolling multidirectionnel.	8 BITS PUIS 16...	n.c.
SYSTEM 3	Tusker	Un grand jeu d'arcade/aventure se déroulant en Afrique.	8 BITS PUIS 16...	n.c.
THALAMUS	Armalyte	Le meilleur Shoot'em up sur *C 64* est enfin adapté sur d'autres machines.	AMIGA, CPC, ST	n.c.
THALAMUS	Mindroll	Il s'agit en fait de la version 16 bits de *Quedex*, réalisé par Epyx.	AMIGA, ST	n.c.
THALAMUS	Snare	Un jeu nouveau d'action/reflexion...	C 64	n.c.
THALAMUS	The Search of Sharla	Premier jeu arcade/aventure de cet éditeur spécialisé dans le Shoot'em up.	TOUS FORMATS	n.c.
THE EDGE	Snoopy	Un programme issu du personnage de B.D. offrant de superbes graphismes.	N.C.	décembre 89
THE EDGE	The Punisher	Inspiré d'une B.D., ce jeu d'action est le premier d'une série de deux.	N.C.	fin 89
THE EDGE	X-Men	Un jeu d'action mettant en scène des super-héros Marvel.	TOUS FORMATS	décembre 89
THRILLER	Lords of Doom	Un jeu d'aventure au système de jeu inspiré de celui de *Dungeon Master*.	AMIGA, PC, ST	printemps 90
TITUS	Dark Century (Amiga)	Un combat mettant en scène des tanks futuristes.	PC, ST	imminente
TITUS	Knight Force (PC)	Un jeu d'action se déroulant sur différentes périodes temporelles.	AMIGA, CPC, ST	imminente
TITUS	Wild Street (Amiga)	Un breat-them-up dans le genre *Vigilante*.	PC, ST	n.c.
TYNESOFT	1st person pinball	Un flipper vu du dessus avec représentation en 3D des déplacements.	AMIGA, PC, ST	n.c.
TYNESOFT	Beverly Hills Cop	Un jeu d'action inspiré du film *Le flic de Beverly Hills*.	TOUS FORMATS	n.c.
TYNESOFT	Roller Coaster Rumbler	Un Shoot'em up assez original en 3D.	AMIGA, C 64, PC, ST	n.c.
UBI SOFT	Great Courts (Amiga)	Voir les hits du présent numéro.		disponible
UBI SOFT	Unreal (Amiga)	Un jeu d'arcade/aventure très remarqué du fait de la beauté de ses dessins.		n.c.
US GOLD	Ghouls'n Ghosts (ST)	Est en bonne voie (voir aussi avant-première *Tilt* n° 70).	N.C.	imminente
US GOLD	Moonwalker	Incarnez Michael Jackson dans une série de jeux d'actions.	TOUS FORMATS	n.c.
US GOLD	Turbo Outrun (C 64)	Que dire si ce n'est qu'il est très prometteur?	TOUS FORMATS	n.c.
VIRGIN	Continental Circus	Une course de F1 issue d'un jeu d'arcade Taito.	TOUS FORMATS	n.c.
VIRGIN	Double Dragon II	Propose de meilleurs graphismes que le premier...	TOUS FORMATS	n.c.
VIRGIN	Ninja Warrior (Amiga)	Un excellent beat-them-up pour deux joueurs.	TOUS FORMATS	n.c.
VIRGIN	Roadwars II	La suite du shoot-them-up bien connu.	AMIGA, ST	disponible
VIRGIN	Shinobi (C 64)	Est plus réussi que les versions 16 bits!		n.c.
VIRGIN	Speedboat Assassins	Un combat sur l'eau, dans la lignée de *Live and let die*.	AMIGA, ST	n.c.
VIRGIN	T-Bird	Un combat en voiture...	AMIGA, ST	disponible

Archimedes : la nouvelle génération

Assez peu coûteux en regard de ses performances, l'Archimedes ne perce toujours pas hors Grande-Bretagne. La version bas de gamme est-elle en mesure de faire évoluer la situation ?

Tout le monde ou presque connaît l'*Archimedes 300*, ordinateur sérieux, coûteux, à la limite réservé aux professionnels. Mais, l'Archimedes c'est désormais une gamme complète. Du R 140, une console Unix distribuée seulement en Grande-Bretagne, au récent A 3000, Acorn attaque tous les segments du marché de la micro avec des machines à compatibilité ascendante.

Familial et 32 bits..

Le parallèle avec la gamme Amiga (du 500 au 2500 Unix) est d'ailleurs troublant. Du reste, le A 3000 est un peu à l'Archimedes ce que le 500 est à l'Amiga : une machine destinée au marché familial aux performances théoriquement dignes de machines bien plus onéreuses. L'*Archimedes 3000* est structuré autour d'un microprocesseur ARM 32 bits à technologie RISC cadencé à 4 MHz. Il dispose en standard de 1 Mo de RAM (extensible en interne) et de 512 Ko de ROM. Basic, système d'exploitation, intégrateur graphique et autres modules sont en machine dès la mise en route. Pas la peine de charger tel ou tel module complémentaire venant grever d'autant la mémoire utilisateur. Celle-ci est toutefois amputée de la mémoire vidéo. Divers coprocesseurs basés sur la même technologie que l'ARM sont présents (entrées/sorties, gestion de mémoire, son et images). Résultat, une palette de 4 096 couleurs, un mode graphique de 640 par 256 en 256 teintes si l'on utilise un écran classique, le double avec un multisync. En matière de sons, l'*A 3000* propose 8 canaux sur 9 octaves, le tout en stéréo. Notez que la machine dispose de deux petits haut-parleurs pour la restitution des sons mais qu'une sortie pour chaîne haute-fidélité est présente. Côté mémoire, on dispose d'un lecteur de disquettes 3 pouces et demi de 800 Ko formatés. La machine propose une interface imprimante Centronics, un bus d'extension externe ainsi qu'un port souris situé sous le boîtier (pire que le *ST* !). Bref, les évolutions sont mineures par rapport au *310*. Signalons toutefois que l'interface sérielle est ici en option et que le *3000* est de 10 % plus rapide que son prédécesseur. On le voit, le tableau est alléchant, d'autant plus que le système propose des capacités multitâche... Tout cela pour un peu moins de 9 000 F TTC. Ce prix est élevé, c'est incontestable surtout si l'on considère le *3000* comme une machine de jeux en concurrence avec les *STE* et autres *Amiga 500*. Toutefois, l'*Archimedes* se place plus en rival de machines telles que le *II GS* ou les compatibles de milieu de gamme. Et il est certain que lorsque l'on prend en compte les performances pures de ces machines, on est amené à se poser bien des questions...



L'Archimedes 3000, d'indéniables qualités graphiques et musicales.

Périphériques et programmes

L'imagerie populaire veut que l'*Archimedes* soit dépourvu de programmes et de périphériques. Quelle méconnaissance de l'univers Acorn ! Dans le giron de cette firme, diverses compagnies tierces assurent de nombreux développements. Inconnus des possesseurs d'*Atari* ou d'*Amiga*, les noms de *Computer Concept, Minerva Software, Silicon Software, Clares, Watford* et autres évoquent immanquablement pour l'amateur d'*Archimedes* divers programmes tels que traitements de texte, logiciels de DAO et de 3D, création de platine électronique, gestion de fichiers, etc. Evidemment, les fanatiques des manettes de jeux seront un tantinet déçus par le manque de shoot-them-up et autres jeux. Mais tel n'est pas le propos de l'*Archimedes* : n'est-il pas dépourvu de prise de joystick ? Côté extension, la machine dispose de divers digitaliseurs de sons et d'images, de genlock, de carte MIDI, de convertisseur analogique/digital, d'extensions mémoire, etc. En outre, ces produits sont proposés à des prix souvent très compétitifs. Alors, pour quelle raison ces produits pour *Archimedes* sont-ils si peu connus ? Tout simplement parce qu'ils ne sont disponibles... qu'en Grande-Bretagne, seulement en Grande-Bretagne. Personne ne les importe en France à quelques exceptions près. Le représentant officiel d'Acorn en France (ASHIV), propose divers logiciels et périphériques mais comme l'explique M. Tildian : « Nous ne pouvons tout faire ». Conclusion, ces produits n'arrivent en France que par des moyens détournés et sans traduction.

Dernier-né de la gamme Archimedes, le *A 3000* est un modèle d'entrée de gamme. Il se distingue par la présence du logo British Broadcasting Corporation dont sont dépourvus les autres machines de la gamme. Cela démontre la volonté du *A 3000* de succéder au BBC Model B, machine courante dans les écoles d'outre-Manche et utilisée par la BBC pour ses émissions d'initiation à l'informatique. La percée en Grande-Bretagne du *A 3000* et de l'ensemble de la gamme Archimedes en est grandement facilitée. Il en est autrement sur les autres marchés. Premièrement, l'acquis d'une base installée n'existe qu'en Grande-Bretagne. Deuxièmement, la politique d'Acorn se distingue par diverses particularités. Ainsi, en France le câble Péritel est optionnel. Le clavier Azerty est livré sous forme de pastilles à coller sur les touches de la machine. La traduction de la documentation du système n'est pas prise en charge par Acorn mais par l'importateur.

British only ?

En outre, les remises accordées aux représentants étrangers sont ridicules par rapport à celle consenties au revendeurs britanniques. D'ou des prix à l'export relativement élevés. Le seul enseignement à tirer de tout cela est qu'Acorn fait vraiment le minimum pour sa machine en dehors de la Grande-Bretagne. Cela ne favorise guère sa percée en dehors d'un cercle très restreint d'amateurs. C'est d'autant plus regrettable que les qualités de l'*Archimedes* sont indéniables. Mais, face aux rouleaux compresseurs que sont les *ST* et *Amiga* ça ne suffit pas. Ça ne suffit plus ! La place de l'*A 3000* est assurée en Grande-Bretagne. Qu'en sera-t-il ailleurs ? La réponse appartient à Acorn... Mathieu Brisou

No problem

Distributeur de logiciels et extensions en Grande-Bretagne, la société Microdealer International Ltd. a fermé ses portes récemment. Cet événement laisse le lecteur francophone de *Tilt* parfaitement indifférent. Toutefois, l'éditeur d'outre-Manche Microdeal veut éviter tout amalgame. Ce dernier tient donc à préciser que Microdeal poursuit ses activités. La société se porte bien et annonce six nouveautés pour courant octobre 1989. Il n'y a donc pas lieu de confondre Microdeal (l'éditeur) qui se porte bien avec Microdealer (le distributeur) en faillite. Dont acte. M.B.

Portfolio : petit mais costaud !

Atari a réussi son pari de miniaturisation : le Portfolio fonctionne à la perfection. Mais, son prix attractif ne masque-t-il pas que son intérêt, sans extensions, est furieusement limité ?

Mignon est un adjectif qu'on applique rarement à un ordinateur, surtout un *PC* ! C'est pourtant le qualificatif qui monte automatiquement aux lèvres de ceux qui voient pour la première fois le *Portfolio* d'Atari. Sa petite taille (20 × 10 × 3 cm), son petit clavier, son petit écran, son petit lecteur de cartes sont sûrement à l'origine de cette impression, selon l'adage qui veut que tout ce qui est petit est joli. Mais cette impression est confortée par ses formes douces et sa couleur d'un gris chaud. L'écran rabattable, à cristaux liquides, affiche en bleu sur fond gris clair 8 lignes de 40 caractères. Les touches du clavier sont souples et répondent assez bien aux sollicitations. L'espacement est assez large pour qu'un doigt normal n'écrase pas plusieurs touches à la fois. Il est cependant tout à fait impossible de taper avec tous les doigts aussi vite que sur un clavier normal. Compte tenu de ses dimensions, le clavier ne comprend que 63 touches, donc pas de pavé numérique, mais deux touches supplémentaires : une touche fonction et une touche Atari.

A l'intérieur, le Portfolio abrite un micro-processeur 8088 à 4,92 MHz exploité par Ms-Dos 2.11, ce qui en fait évidemment un compatible *PC*. La mémoire vive est de 128 Ko et possède la particularité de conserver les données. Le *Portfolio* est alimenté par piles, et comme il faut bien prévoir leur remplacement, les données sont conservées pendant quelques minutes même si vous les ôtez. Une ROM de 256 Ko contient le système d'exploitation et cinq logiciels qui transforment le *Portfolio* en mini-bureau de poche.

La présence d'une calculatrice ne fera pas crier au miracle. Ni l'agenda ni le carnet d'adresses. Ce sont des éléments qu'on peut se procurer facilement n'importe où et pour pas cher. Une mention quand même pour le carnet d'adresses qui, épaulé par un minuscule haut-parleur, compose directement les numéros de téléphone. Mais seulement si votre téléphone est connecté sur un standard à fréquence vocale. L'éditeur de texte (notez qu'Atari a évité l'appellation de traitement de texte), s'apparente plutôt à un bloc-notes. Les notes prises sont stockées en ASCII, format bien utile pour les transferts. Le format de stockage des fichiers du tableur (127 colonnes, 255 lignes), le dernier des cinq logiciels, est un format WKS, le format de Lotus, 1.2.3. Tout cela donne un micro portable autonome capable de rendre bien des services.

Un bureau de poche

Mais le *Portfolio* n'est pas un ordinateur solitaire. Il communique avec les autres compères de son engeance, les *PC*. la transmission des données, voilà l'important. Sur le côté droit du *Portfolio*, une légère protubérance dissimule un cache qui, une fois ôté, révèle un bus d'extension. Celui-ci accepte des interfaces qu'il faut acquérir en plus. Pour le moment, il en existe deux : parallèle Centronic (490 F) ou série RS 232C (690 F). C'est par là que vont s'écouler les informations, soit vers une imprimante, soit vers un autre *PC*. Le *Portfolio* recèle dans sa ROM, décidément bien garnie, un logiciel de transfert et l'interface parallèle est livrée avec un logiciel correspondant pour le *PC*. La communication de micro à micro peut ainsi s'effectuer indifféremment dans les deux sens. ▸

Le *Portfolio* peut aussi être relié à un *ST*. Pour l'instant, cela ne concerne que les fichiers ASCII et seulement par l'interface série. Mais un programme de transfert sur *Atari ST*, qui permettra de transférer les fichiers au moyen de l'interface parallèle, est en cours de développement.
Il existe un autre moyen d'étendre les capacités de la machine : sur le côté gauche, une fente bée dans l'attente d'être comblée. On l'alimente avec des cartes de la taille d'une carte de crédit. Deux familles de cartes peuvent s'y insérer : des cartes RAM et des cartes ROM. Les premières d'une capacité de 32, 64 ou 128 Ko, et s'utilisent exactement comme des disquettes. Une pile minuscule garantit la sauvegarde de ce qu'on a pu y inscrire. Un lecteur de cartes, non encore disponible, pourra ensuite être connecté dans un slot d'extension de *PC*. Le seul inconvénient de ces cartes RAM est leur prix, respectivement 590 F, 990 F et 1490 F. Les ROM sont nettement moins onéreuses : 290 F pour 64 Ko, et 590 F pour 128 Ko. L'inconvénient, cette fois, est que, destinée à recevoir des programmes fixes, elles ne sont utiles que si l'on possède un programmeur de cartes, lequel n'est pas encore disponible.
L'ambition d'Atari, avec le *Portfolio*, est d'attaquer surtout ce que, dans le jargon des gens de marketing, on appelle les grands comptes, c'est-à-dire les entreprises qui achètent les machines par centaines. Chaque employé aurait ainsi un terminal personnel qu'il pourrait relier ensuite aux ordinateurs de bureau. Le pari n'est pas stupide quand on sait que le moindre portable coûte 10 000 F et que le prix, pour les plus beaux, peut dépasser les 60 000 F. Alors, toutes les espérances sont permises pour un compatible à 3 000 F ! Mais le grand public — c'est-à-dire vous — est aussi visé. A ce niveau, les perspectives sont plus hasardeuses. Les étudiants, peut-être, ceux qui aiment se faire remarquer seront sûrement intéressés. Qu'on ne s'y trompe pas, le *Portfolio* paraît être une bonne machine. Après avoir promené ce « plus petit *PC* du monde » dans ma poche pendant une semaine, je n'ai pas noté de défaut, ni de panne. Les transferts sur un autre *PC* et sur imprimante fonctionnent et un programme en turbo pascal tourne parfaitement. Le problème est que, pour un non-professionnel, l'utilisation quotidienne du *Portfolio* s'apparente au gadget de luxe, même pour 3 000 F. Nous pouvons espérer que le succès du *Portfolio* dans les entreprises fera suivre à son prix, dans le futur, la même courbe descendante que celui des calculettes dans le passé.

Jean-Loup Renault

Le Portfolio dispose d'un clavier correct et d'un écran assez lisible.

Branché !

Loriciel lance le west phaser, un pistolet pour les principaux micros du marché. Le connecter n'est cependant pas toujours évident...



Un authentique six coups.

Vous le savez, Loriciel lance un pack nommé *West Phaser*. Il s'agit d'un ensemble fonctionnant sur diverses machines offrant un pistolet — comparable à ceux fonctionnant sur les consoles *Sega* et *Nintendo* — ainsi qu'un programme. Pour la suite, on annonce la venue de logiciels utilisant ce pistolet. Alors que ses homologues d'autres marques évoquent la science-fiction, il nous ramène au temps passé de la conquête de l'Ouest américain. Par ailleurs, il possède un câble plus court que celui du pistolet Sega (environ 1,5 mètre).
Le problème que nous avons rencontré lors du test de ce pack concerne le branchement du phaser sur le *PC*. La prise du pistolet est une RS 232 (interface sérielle) avec connecteur 25 broches de type femelle. Les utilisateurs de *PC* qui voudront acquérir le west phaser doivent donc étudier de près l'arrière de leur machine afin de vérifier si leur connecteur de sortie est bien compatible avec celui du pistolet. L'ordinateur doit disposer d'une prise 25 broches de type mâle (picots métalliques apparents). Si ce n'est pas le cas, vous pouvez acheter un adapteur mâle/femelle ou 25/9 broches pour connecter le phaser directement sur une prise souris (9 broches). N'oubliez pas enfin que le west phaser ne fonctionne pas sur les *PC VGA* ou écrans à haute rémanence (vert et ambre par exemple). En outre, et c'est valable pour toutes les machines, il est recommandé de vérifier le réglage « luminosité » de l'écran. Ce dernier doit-être poussé à un niveau élevé afin d'obtenir une précision de tir suffisante.

Olivier Hautefeuille

Le graphiste du mois





Retour en force des 8 bits dans le concours de graphisme, avec ces dessins réalisés par Hervé Vazeille, 17 ans, sur un Amstrad CPC 6128, à l'aide de l'excellent OCP Arts Studio !



APRES "LE MANOIR DE MORTEVIELLE"
Le retour de Jérôme Lange
MYSTERE
ACTION
EXOTISME
Ecrans ATARI ST
Lankhor
ABRAHAM
MAUPITI ISLAND
ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS
LANKHOR 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle
92140 CLAMART
289 F Prix Conseillé Atari et Amiga



Volez autrement

Tout le monde connaît *Flight Simulator III* sur *PC*. D'un genre différent, *LAS 86* propose à l'utilisateur de voler en aveugle... ou presque !

L'évolution de la technologie et l'intégration de plus en plus grande des composants électroniques nous permet à l'heure actuelle d'avoir des machines performantes associées à des logiciels de simulation de vol proches de la réalité. L'exemple le plus convaincant est bien évidemment *Flight Simulator III*.
Au fil du temps les résolutions vidéo s'affinent, les déplacements sont moins saccadés et les possibilités offertes par les programmes toujours plus surprenantes (atterrissages sur de nombreux sites connus, options multijoueurs, etc.). Si toutes les attentes ludiques sont amplement satisfaites, rien n'est plus désagréable, lors d'une navigation aux instruments, que de s'apercevoir que la piste n'existe pas ! Ne riez pas, sur *Flight III*, l'aérodrome de Pontoise-Cormeilles n'est présent que par balise interposée.

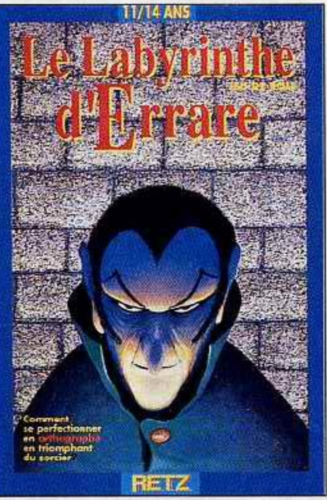


Las 86 sur C 64

Ainsi est apparu sur le marché un logiciel de simulation de vol aux instruments.
Le *Las 86* puisque c'est son nom, permet la navigation, en temps réel, entre douze terrains de la région parisienne (et additif nord ouest). Plus qu'un simple jeu, il est livré avec les vraies cartes de navigation aérienne. Le pilote s'entraîne aux joies du vol IFR — aux instruments — sans aucune référence visuelle extérieure.
Une fois les paramètres de vol initialisés (direction et intensité du vent, turbulences, radio et balises réelles diverses), les conditions de décollage, d'approche et d'atterrissage seront identiques à la réalité. Tout les instruments d'un Cessna 180 sont représentés, mais avec une autre disposition. Contrairement à *Flight Simulator* la version actuelle du *Las 86* n'autorise aucune communication radio avec les tours de contrôle ou les centres d'informations en vol (AFIS).
Pour les amateurs de sensations fortes un générateur de pannes aléatoires est prévu. Certains instruments pourront disparaître au moment le plus critique pouvant aboutir à un crash. Mais, l'humour des commentaires vous fera très vite oublier cette défaite face à la machine.
Pour évaluer vos capacités de navigateur, l'adjonction d'une table traçante sur laquelle vous aurez préalablement disposé la carte de la route choisie, indiquera à tout moment votre position et le tracé réel du cheminement de l'avion.
Quelques options supplémentaires sont disponibles comme une touche *Freeze* (pause) ou *Move* (déplacement rapide d'un point à un autre).
A noter également la possibilité de voir les signaux lumineux de la piste en phase d'atterrissage mais uniquement à une altitude inférieure à 200 pieds (61 mètres !).
Le remplacement du joystick classique par une reproduction d'un vrai volant d'avion tel le MAXX, rendra l'ensemble encore plus réaliste. (*Las 86*, importé par GS conseil, existe pour C 64 et compatibles.) Rosario de Sanctis

Nathan a tout

Le nom de la société Nathan est plus familier aux élèves des collèges qu'aux accrochés du joystick. Nathan fournit en effet le plus gros de sa production à l'Education nationale. Si sa machine de prédilection fut longtemps le presque défunt Thomson, il y a quelque temps déjà que le *PC* a pris sa place. Il n'empêche que les logiciels Nathan, étaient souvent synonymes d'ennui.
Tout cela va changer. Conscients de l'avance d'éditeurs comme Carraz ou Cocktel, les dirigeants de Nathan ont décidé de mener l'offensive sur plusieurs fronts.
Sur le fond, la révolution a déjà été entamée avec des logiciels qui sortent du domaine scolaire, tels les P.A.O. *Le Journaliste* ou *Typo Flash* (voir rubrique création). Elle se poursuit dans la même direction



Un jeu inspiré d'un livre ?

avec *PC Globe 3.0*, version actualisée d'un programme qui, pour moins de 500 F, convertit votre *PC* en une encyclopédie regroupant tous les pays du monde.
Dans la forme, l'évolution est double. En premier lieu, les éducatifs subissent un sérieux ravalement. Mêlant habilement jeu et pédagogie, ils se transforment en « éducatifs-ludiques ». Le premier exemple de ce nouveau genre est *Le Labyrinthe d'Errare*. Conçu à l'image et selon le principe de « l'aventure dont vous êtes le héros », il se présente comme un jeu d'aventure où les énigmes sont remplacées par des épreuves d'orthographe. Il est intéressant de noter que ce programme est tiré d'un livre qui existe réellement aux éditions Retz. Dans le même genre, on devrait bientôt voir arriver *The Lift*, un jeu de plateau destiné à enseigner la langue de Shakespeare.
La deuxième évolution est au moins aussi importante. Vous n'êtes plus obligé d'acquérir un *PC* pour profiter de l'éducation à la sauce Nathan. L'*Atari ST* accède au statut de machine édu-



Le labyrinthe d'Errare sur ST.

cative comme les autres : tous les logiciels nouvellement sortis sont maintenant déclinés sur *ST*. Même l'*Amiga* se voit doté de versions spéciales pour *Le Labyrinthe d'Errare* et *Lift*.
Le jeu pur et dur est lui aussi entré chez Nathan, en co-édition — tout de même — avec Coktel Vision. *Astérix et le coup du menhir* est un jeu d'aventure graphique animé en 3D entrecoupé de scènes d'action qui voit le jour au moment de la sortie du dessin animé du même nom.
Si les éducateurs branchés (et les éduqués !) trouvent que tout cela est bel et bon, les adeptes des méthodes anciennes ont toujours des ressources disponibles : Nathan change, mais conserve une importante logithèque traditionnelle de qualité éprouvée : la valeur Nathan, pas le nombre des années ! Jean-Loup Renault

Amiga, la chute ...des prix !

Les affiches vantant les *Amiga* vont recouvrir les murs pendant quelques semaines. Mais la publicité ne suffit pas pour faire vendre. C'est probablement pourquoi Commodore, pour la seconde fois cette année, baisse le prix de l'*Amiga 500*. Il passe officiellement à 3 990 F. Mais il semble que les revendeurs nient le droit de pratiquer des remises sur ce tarif, qui n'a qu'une valeur indicative. Certains devraient donc les vendre avec un rabais. A vous d'user vos souliers et de faire jouer la concurrence.
Commodore propose aussi un *bundle* (terme barbare indiquant que plusieurs objets sont regroupés en un seul lot) appelé à propos *Starter Kit*. Il est composé bien évidemment d'un *Amiga 500*, mais aussi de trois jeux (*Miniature* ▸

SIM CITY

AEROPORT

CENTRE DE LOISIRS

OPÉRA

CENTRE COMMERCIAL

RESIDENCES EN ETAGE

CENTRE ADMINISTRATIF

ROCADE INTERNE

HÔPITAL

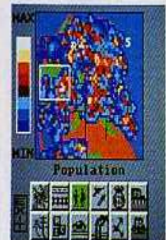
STADE

RIO DE JANEIRO 2019.

Combien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles croulant en ruines "Mettez-moi simplement un seul jour à la Mairie, et vous allez voir ce que vous allez voir!"

Maintenant, avec Sim City, le jeu phénomène, élu le meilleur de l'année 1989, prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde.





Ou alors décidez, tels les pionniers de l'Ouest, de construire à partir de rien votre propre ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une simulation où tout est géré en temps réel.

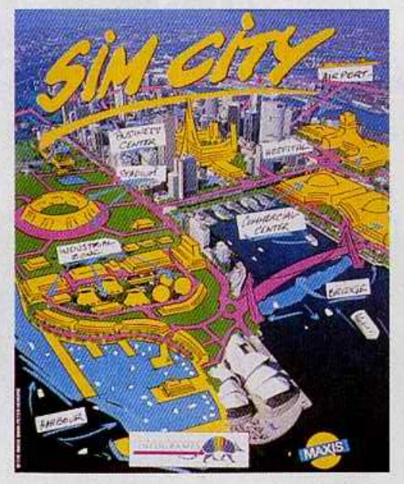
Construisez des usines, des routes, des maisons, des aéroports, des stades et même des centrales nucléaires. Organisez le trafic de votre ville, engagez des policiers et rasez des quartiers entiers.

Équilibrez votre budget, décidez des impôts, spéculez sur la propriété immobilière. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y



SIM CITY

Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année!







est et rien ne manque à l'appel.

Sim City est presque vivant! Le jeu est rempli d'animations et de bruitages. Construisez des routes et les voitures apparaissent, un aéroport et les avions décollent. Vos usines grandissent, vos quartiers résidentiels évoluent. Chaque décision influence instantanément la vie de votre ville. Et dans un mode spécial, vous pourrez à loisir, déclencher des tornades, des inondations, des feux, etc. Sauvez ainsi San Francisco du tremblement de terre de 1906 ou alors Tokyo de la pollution et de son monstre marin bien connu!





Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis : Rio de Janeiro, Détroit, Hambourg, etc. Et malgré son exceptionnelle profondeur de jeu, Sim City reste simple à jouer avec son système d'icônes.

Créez la cité de vos rêves! Sim City vous donne les clés de votre ville, le reste vous appartient...

"Meilleur jeu de l'année 1989" COMPUTER GAMING WORLD.

16 pages dans LOGIN le 1er magazine japonnais de jeux micro!

Cité dans le NEW YORK TIMES, NEWSWEEK, LOS ANGELES HERALD, etc.



INFOGRAMES



1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST

WEST PHASER

* Prix public conseillé

WANTED $ 5666

WANTED $ 6554

WANTED $ 7000

WANTED $ 9900

ECRANS ATARI



NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.


PHASER
SORTIE NATIONALE LE 21 OCTOBRE
349 Frs*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC et COMPAT.
PHASER COMPATIBLE
WESTPHASER
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F



Un cadeau à commander au Père Noël.

Golf, Superski et *Crazy Cars*), d'un logiciel de dessin *(Fusion Paint)* et d'un traitement de texte *(Kindwords)*. Le prix de ce *Starter Kit,* 4 290 F, le rend à notre avis extrêmement attrayant.

Jean-Loup Renault

L'Amiga s'expose

Attendant environ 30 000 visiteurs venus de l'ensemble des pays d'Europe, Amiga'89 se pose en tant que premier salon dédié à l'Amiga en Europe. Sponsorisé par Commodore et Markt & Technik Verlag (un groupe germanique spécialisé dans l'édition de journaux informatiques), ce salon se tiendra du 10 au 12 novembre 1989 à Cologne en République fédérale d'Allemagne. Au programme : conférences, ateliers avec démonstrations de desktop video, applications musicales et autres. De nombreuses sociétés seront là afin d'exposer leurs produits. D'après les promoteurs d'Amiga'89, environ 25 % des exposants viennent d'Amérique du Nord. Nombre de produits seront donc présentés pour la première fois en Europe. M.B.

Epidémie

Encore un nouvel éditeur français ! Aux Logiciels Merveilleux, ALM, est spécialisé dans les utilitaires et applications professionnelles sur *ST*. Ainsi, ALM annonce la venue d'une version plus évoluée de Dali dont le prix devrait tourner aux alentours de 500 F. On nous promet de nouvelles fonctions, le support du *STE* et de sa palette de 4096 couleurs. Mais le Dali normal ne disparaît pas pour autant. *Retouche* a été développé par une entreprise germanique nommée 3K. La version française de ce processeur d'image est prévue pour octobre 1989. En résumé, il est comparable à *ZZ Lazy Paint* de Human Technology. Il fonctionne intégralement en tramé, est en mesure d'effectuer des agrandissements et des réductions. En outre, il s'avère fort rapide. Il existera en deux versions : l'une pour grand écran, l'autre pour moniteur classique.

Toujours en relation avec la PAO, ALM propose des packs de polices de caractères pour *Calamus* sur *Atari ST*. Ces derniers sont vendus 790, 1190 et 1 490 F. Autre logiciel : *Universal File Selector*, un accessoire de bureau facilitant la gestion des fichiers et disquettes. Il est proposé à un peu moins de 300 F. Nous aurons l'occasion de reparler très prochainement de ces produits.

Mathieu Brisou

TOYS "R" US®
les prix ? chut !

Nous vous avons déjà présenté Toy's « R » US (Tam tam soft de *Tilt* n° 70 page 148), le supermarché du jouet. Les jeux pour Toy's « R » US vont du Lego à la micro en passant par l'électronique de loisirs. Ce qui signifie, en clair, que le rayon micro présente toutes les nouveautés softs, les consoles *Sega, Nintendo,* les *Amstrad CPC* et un nombre impressionnant de synthés, mini-télés portables, etc. Le tout à des prix « canons » ! Imaginez : Le *VCS Atari* est à 449,95 F ; la *Sega Master System* + coûte 989,95 F, la *Nintendo* de luxe 1 669,95 F et le système de base 989,95 F. Un *Amstrad CPC 6128* couleurs vous coûtera 3 500 F et un *CPC 464* 2 500 F. Pour les musiciens, le PT 87, 32 touches, à 399,95 F et surtout la guitare clavier synthé Yamaha (20 instruments, 20 rythmes, une prise MIDI, 32 touches) à 444,74 F sont autant de bonnes affaires. Intéressant pour finir, un appareil photo tout-terrain à 595 F, un joy Sega à 119,95 F, une radio K7 TV à 789,95 F. Je ne vous parlerai pas du prix des softs ; sachez simplement que, là encore, les bonnes affaires sont légion.

Une politique de prix aussi agressive ne sera probablement pas facile à tenir par Toys « R » US mais les responsables de la société sont confiants : l'ouverture du premier magasin, au centre commercial Vélizy 2, a été un succès magistral ; et les consommateurs que nous sommes ne se plaindront certes pas de pouvoir bénéficier de prix aussi avantageux...

(Toys « R » US : Centre commercial Vélizy II au sud-ouest de Paris ; centre commercial de Parinor, au nord de Paris ; centre commercial Bordeaux-Lac ; centre commercial Auchan, à Noyelles-Godault, près de Lille ; centre commercial Auchan Plaisir, à l'ouest de Paris).

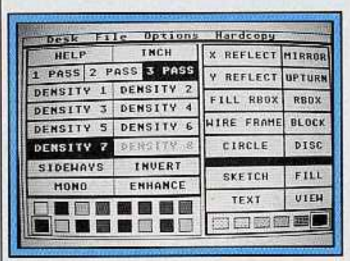
Erratum

Marc Djian, d'Ocean France, me signale qu'il a été choqué par une erreur dans le dossier « jeux de ballons » du numéro 70. J'écrivais que les concepteurs de *Beach Volley* avaient pris des libertés avec les règles du volley. Ce n'est pas le cas, le volley de plage est un sport qui existe réellement (t'occupes, ça vient de sortir !). N'étant pas un lecteur assidu de *l'Equipe*, je l'ignorais. Je me réponds donc en excuses, en espérant que le straff d'Ocean ne m'en voudra pas du traumatisme subi et j'en profite pour répéter encore une fois que *Beach Volley* est un bon jeu. Pris pas un fol élan d'auto-critique, je présente mes excuses pour avoir affirmé que la notice de *Pirates* sur *ST* n'avait pas été traduite. La version que m'avait fait parvenir Microprose était en anglais, mais les versions du commerce comportent une notice en français.

Deux réclamations dans la même journée, c'est très contrariant. Ça m'apprendra à parler trop vite. D'autant plus que si cela devenait une habitude, nous serions obligés de créer une rubrique réclamations dans *Tilt* et ça ferait mauvais genre. Alain Huyghues-Lacour

Les écrits restent

Flexidump est destiné à améliorer l'impression de vos images graphiques et éventuellement de certains textes. Il fonctionne indifféremment dans les trois résolutions et accepte les formats Neo (basse résolution uniquement, bien sûr) et Degas (toutes résolutions). Mais rien ne vous empêche de travailler sur une image d'un format différent. Pour peu que vous l'ayez auparavant recodée dans le format voulu. Si vous ne possédez pas le programme de transcodage, vous pourrez utiliser avec profit le *snapshot* fourni qui sauvegarde dans l'un des deux formats cités. Le programme accepte la plupart des imprimantes 9 ou 24 aiguilles, noir et blanc ou couleurs. Une fois votre image chargée, vous pouvez encore la transformer grâce à un certain nombre



Flexidump sur ST.

d'outils (mais il ne s'agit pas d'un programme de dessin proprement dit). On peut ainsi sélectionner tout ou partie de l'image et lui faire subir retournement, inversion, symétrie horizontale, verticale ou globale. Quelques outils de dessin sont présents : rectangle, cercle, dessin à main levée, remplissage par couleur ou trame, modification de la palette. Les options d'introduction de texte sont assez riches : choix de la taille, du sens d'écriture, aspect des caractères (épais, grisé, souligné, contours, italique).

Passons maintenant à l'impression elle-même. Le programme offre un choix de 6 à 8 densités en fonction des possibilités de votre imprimante. La densité 6, par exemple, travaille en quadruple densité soit 240 points par pouce. Ce qui n'est déjà pas si mal ! Outre le choix de la densité, vous pouvez opter pour un passage simple, double ou triple, ceux-ci s'effectuant avec un très léger décalage vertical pour améliorer encore la ▶

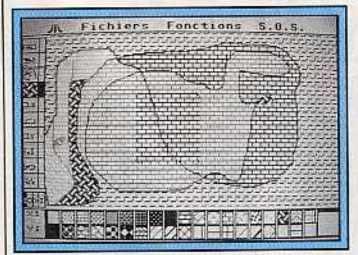

DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES
PHASER
PHASER COMPATIBLE
PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER
P.O.W.
PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER COULD BE USED WITH OR WITHOUT THE PHASER
POW
ACTIONWARE
CAPONE
CAPONE
WANTED
CRAZY SHOT
CRAZY SHOT
CRAZY SHOT
AMSTRAD CPC
DISK
PEUT SE JOUER AVEC OU SANS PHASER COULD BE USED WITH OR WITHOUT THE PHASER
SPECIFICATIONS DU PHASER
Pistolet Lumineux Interactif, fonctionne en recevant les rayons lumineux des écrans. Se connecte sur la prise RS232 (prise série) de votre PC , ST, AMIGA ou sur la prise joystick de votre Amstrad CPC.
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

résolution apparente. Les résultats sur une imprimante NL10 en densité 7 et triple passage sont étonnants de qualité avec des noirs profonds, au prix bien sûr d'une impression très lente. Différentes options règlent l'impression. Sideways permet de choisir entre une impression horizontale ou verticale, Invert donne un aspect négatif à l'image, Mono traduit les différentes teintes en densité de points noirs (indispensable pour obtenir une impression lisible d'une image contenant différentes couleurs en demi-teintes) et enfin Enhance améliore le rendu d'impression des images digitalisées. Vous pourrez encore choisir la portion de l'image qui sera imprimée, définir le nombre de répétitions de l'impression sur une même page (de 1 à 8) et l'espacement entre chacune, la taille de votre impression (jusqu'à 203,2 mm en horizontal et 10 mètres en vertical pour une banderole par exemple) et la conservation ou non du rapport 1/1 (pour obtenir des cercles parfaits). Vous pouvez enfin sauvegarder votre image avec l'enregistrement de tous ces critères pour pouvoir l'imprimer ensuite directement du bureau GEM, sans avoir à repasser par le programme. L'aide en ligne (en anglais pour l'instant) est accessible à tout moment et se révèle claire et complète. Un excellent produit qui permet d'exploiter pleinement les capacités de son imprimante (disquette Arobace pour *Atari ST* ; prix : D).

Jacques Harbonn

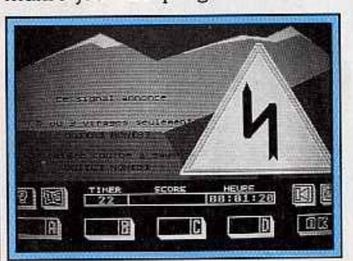
Faites le plein !

Station, spécialisée dans la diffusion des freewares sur *Atari ST*, nous propose une série de nouveaux utilitaires. *Programmapaint* est un logiciel de dessin programmable. Il permet de dessiner et de faire de petites animations à l'aide de formules mathématiques. Il fonctionne en basse et haute résolution. Outre le dessin avec les outils habituels de création (main levée, rectangle, cercles, polygones, lignes), la loupe réglable, et les options de retravail ultérieur (perspective, ombrage, dédoublement, étoile, images en miroir), il propose le dessin à l'aide d'une vaste gamme de formules mathématiques. Les tracés effectués à l'aide de cette dernière option prendront beaucoup moins de place en mémoire (il est ainsi possible de sauvegarder jusqu'à 5 000 dessins simples sur une disquette simple face !) et seront plus faciles à utiliser sous GFA basic. Un programme intéressant à plus d'un titre.



Progammapaint, sur ST.

Auto-Ecole propose une vérification de vos connaissances du code de la route. Le programme dispose de plus de 280 questions choisies aléatoirement. Il tient le compte de vos résultats (n'oubliez pas qu'un score inférieur à 35 points sur 40 signifie l'échec à l'épreuve du code). Les graphismes sont simples mais clairs et l'utilisation de la souris apporte un grand confort.



Auto-école, sur ST.

Ouvertures est un gestionnaire d'ouvertures d'échecs qui devrait intéresser tous les joueurs du maître-jeu. Le programme offre déjà un certain nombre d'ouvertures, avec beaucoup de variantes, la valeur de chaque coup et quelques commentaires. Il est possible de modifier facilement un fichier d'ouverture, d'en créer un ou de combiner plusieurs fichiers existants. Les coups joués sont visualisés sur un échiquier 2D d'esthétique moyenne mais très clair. Un bon programme, d'utilisation facile grâce à la souris, qui permettra aux débutants de se familiariser avec cette phase capitale des échecs et aux joueurs confirmés de se constituer facilement une bibliothèque d'ouvertures d'accès facile et didactique. Nous vous parlerons le mois prochain d'autre freewares.



Ouvertures, sur ST.

Jacques Harbonn

Les émulateurs nouveaux sont arrivés

On connaît depuis quelques années déjà les émulateurs Macintosh pour *Atari ST*. A son tour, l'*Amiga* s'y met.

Proposé par ReadySoft, éditeur de *Dragon's Lair*, A Max vous propose de transformer votre *Amiga 500, 1000* ou *2000* en *Macintosh* de première ou seconde génération.

Un Mac dans votre Amiga

L'ensemble comprend deux disquettes et une cartouche que l'on connecte comme un lecteur de disquette. C'est dans cette dernière que l'on met en place les ROM Macintosh (64 ou 128 Ko). Celle-ci offre en outre la possibilité de connecter directement sur l'*Amiga* un lecteur de disquettes Apple. Ainsi, on est affranchi de l'obligation de transférer les programmes d'un format Mac à un autre. Mais, l'addition est majorée d'autant. Simple à mettre en œuvre, A Max propose divers paramétrages facilitant l'utilisation de périphériques (imprimantes), les réglages de l'écran, la prise en compte de la quantité de mémoire présente. Ces paramètres peuvent être traités directement par le biais d'un autoboot ou bien encore modifiés par une intervention manuelle de l'utilisateur en mode Amiga ou Mac.

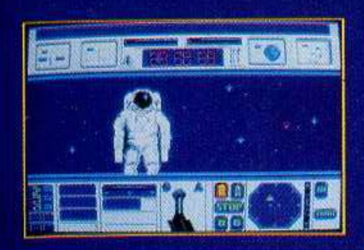
Le principal problème réside dans la gestion de l'écran. En mode Entrelacé on se trouve en présence d'une image que l'œil supporte difficilement. En mode Page, une commutation s'effectue par demi-écran ce qui s'avère énervant à la longue. La solution ? Disposer du Flicker Fixer et d'un bon écran. Encore une fois la facture... Nous n'avons pu tester véritablement la bonne compatibilité de cet émulateur pour des raisons de dossiers systèmes incompatibles. Ceci montre que les problèmes sont les mêmes que *pour les premiers émulateurs sur Atari ST*. Mais nous aurons l'occasion dans un prochain numéro de vous en dire plus sur ce produit.

Pour sa part, l'*Atari* dispose désormais d'un nombre impressionnant d'émulateurs en tout genre. Les plus récents sont PC Speed et Supercharger. Ce dernier étant la concurrent direct du premier. Du reste, il ne manque pas d'arguments. PC Speed se présente sous la forme d'une carte électronique que l'on soude directement sur le 68 000 de l'*Atari*. Plus simple à mettre en œuvre, Supercharger se branche sur le port disque dur de la machine par le biais d'un simple câble. C'est simple comme bonjour et pas de danger pour la garantie. Ce mode d'installation est possible car Supercharger se présente comme un *PC* autonome. Il dispose d'un Nec V 30, de 512 Ko en standard extensible à 1 Mo et offre un emplacement sur la carte mère pour la mise en place d'un co-processeur mathématique. Pour sa part, l'*Atari* prend en charge l'affichage et les entrées/sorties. Résultat : une vitesse d'exécution située entre celle d'un *XT* et d'un *AT*. Livré avec MS-Dos en version 4.0, il accepte des programmes tels *Lotus 1.2.3, DBase, Framework, PC Tools*, et autres.

Supercharger entre PC et AT...

Utilisant le lecteur interne du *ST*, il supporte les lecteurs cinq pouces un quart ainsi que les disques durs du *ST* à raison de partitions d'au maximum 5 Mo. Il est en outre exécutable en autoboot (le *ST* démarre comme un *PC*) et il est possible de retourner à partir du mode PC, en mode ST. Du reste, le prix du Supercharger est très compétitif. Son importateur (S.C:A.P.) l'annonce en version 512 Ko à un peu moins de 3 000 F TTC.

Mathieu Brisou







E.S.S

EUROPEAN SPACE SIMULATOR

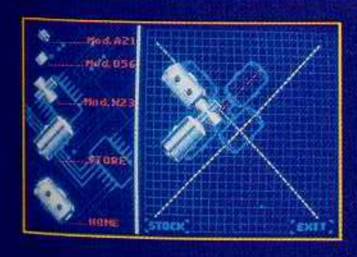
- Affichages Bitmap mêlés à des objets 3D forme pleine
- Respect des données scientifiques et techniques
- Graphismes exceptionnels de précision et de réalisme
- Expérience unique de pilotage en apesanteur
- Primauté du Game-play

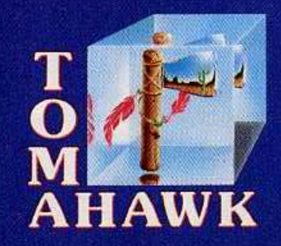
Pilotage et gestion du parc orbital :
- 36 satellites à mettre en orbite
- 12 stations spatiales à construire
- 6 expériences scientifiques

sorties dans l'espace en scooter
atterrissage sur porte-aéronefs géant

Nous tenons à remercier pour leur aide :
- Jean Louis LACOMBE, directeur adjoint à la division Automatique et Systèmes chez MATRA Espace.
- Pierre KAUFELER responsable des opérations sol-satellites-sol ESC MARECS à l'ESA (FRA).
- Béatrice MULATIER responsable de contrats au CNES.
- Jean-Claude AMIEUX, Directeur de Division à MATRA Espace.

VIVEZ la PLUS GRANDE AVENTURE du SIÈCLE PROCHAIN







Conception : Roland OSKIAN • François NEDELEC

Kid's School

Les quatre saisons de l'écrit

C'est sur un air de musique bien connue que nous entrons au cœur de ce programme et devinez lequel ? Mais vous découvrirez très vite que les morceaux de Vivaldi vous accompagnent tout au long de votre progression dans *Les 4 saisons de l'écrit* édité par Génération 5 et destiné aux enfants des cours élémentaire et cours moyen.



Les quatre saisons de l'écrit.

Soucieux de sensibiliser les plus jeunes à l'écriture, ce logiciel propose donc en première partie une initiation simplifiée au traitement de texte. Les explications sont claires, bien adaptées à l'utilisateur qui n'est pas noyé dans un océan de manipulations surperflues. Le second module propose de travailler sur trois points essentiels pour la communication écrite : la ponctuation, les phrases en salade et le juste mot. A chaque épreuve, Bernard Pivert vous souhaite la bienvenue sur les notes de Vivaldi et à vous de retrouver la ponctuation perdue, de reconstituer un texte, ou encore de choisir le mot adéquat. Dans tous les cas, une bonne réponse est récompensée par des points, une mauvaise vous en retire. Un environnement graphique et musical agréable et des exercices divers et variés préparent l'enfant à la phase finale qui est la création de textes. L'ensemble est intelligent, progressif et les deux niveaux de difficulté permettent de toucher un auditoire plus vaste. Un programme convivial ! (Disquette Génération 5 pour *Amstrad CPC* et compatible *PC*)

Matière ______ français
Contenu pédagogique ______ ★★★★
Intérêt ______ 16
Prix ______ C

Balade au pays de Big Ben

Encore un titre connu par nos fidèles lecteurs. Le roman de Lewis Caroll est une fois de plus prétexte à faire travailler nos chères têtes blondes. Ce logiciel, destiné aux élèves de 6e et 5e, vous propose de vous conduire, entraînés par la pétillante Alice, à travers le *Wonderland*. Balade éducative, haute en couleurs, qui vous donne l'occasion de tester vos connaissances en anglais, à travers les divers chapitres du roman. Contrairement à son prédécesseur, l'animation a été travaillée avec soin, et l'investigation se fait en cliquant sur la page écran les divers éléments du paysage. C'est au pied d'un arbre que l'on rencontre Alice. Le livre est près d'elle et la lecture peut commencer. Les exercices portent sur le texte, et un dictionnaire reste à la disposition de l'utilisateur à tout moment. Au fur et à mesure que l'on fait connaissance avec les protagonistes de l'histoire, une série d'épreuves est proposée. Alors laissez-vous porter, mais faites travailler vos petites cellules grises. Vous aurez même la possibilité de parfaire votre accent grâce à



Balade au pays de Big Ben.

la synthèse vocale. Dommage qu'elle ne soit pas mieux exploitée ! L'évaluation porte sur la compréhension, la grammaire et la phonétique et permet ainsi d'orienter le travail. Une bande audio complète harmonieusement le tout (disquette Coktel Vision pour compatible *PC* et *Atari ST*).

Matière ______ anglais
Contenu pédagogique ______ ★★★★
Intérêt ______ 16
Prix ______ C

Enigme à Oxford

Si ce titre vous dit quelque chose, ne vous y fiez pas ! Je vous présente le deuxième épisode d'*Enigme à Oxford*, revu et corrigé par Coktel Vision. En effet, nous avions pu déjà suivre les aventures de Jonathan (voir *Tilt* n° 41) et nous le retrouvons dans ce thriller oxfordien destiné aux élèves de 4e et 3e. Tout commence ici par une visite circonstanciée d'Oxford. Vous pouvez découvrir les différents collèges en cliquant sur le plan et si vous avez de la chance, vous pourrez rencontrer des personnages susceptibles de vous faire avancer dans votre enquête. Car vous l'aviez bien compris, l'énigme que vous avez à résoudre est le prétexte à l'apprentissage de la langue anglaise. S'il est vrai que la présentation est plus soignée, ce programme bénéficie, en effet, des qualités graphiques de la machine, le contenu connaît lui aussi des changements importants. Les exercices proposés sont plus variés et portent sur la compréhension écrite et orale, et sur la phonétique. Le scénario lui-même est plus étoffé et permet d'obtenir des informations tant historiques que culturelles sur l'Angleterre et Oxford. Une bande audio permet d'entendre l'intégralité du texte dit dans le



Énigme à Oxford.

pur style... d'Oxford. L'ensemble constitue un programme agréable où le support ludique et graphique apporte incontestablement un plus (disquette Coktel Vision pour compatible *PC* et *Atari*)

Matière ______ anglais
Contenu pédagogique ______ ★★★★★
Intérêt ______ 16
Prix ______ C

Echolangues

Décidément, l'anglais est à l'honneur ce mois-ci ! Mais les programmes se suivent et ne se ressemblent pas forcément. *Echolangues* édité par Jériko, appartient à cette génération de didactitiels dont la conception originale ouvre une nouvelle ère en matière d'apprentissage. En effet, ce programme



Echolangues.

s'appuie essentiellement sur la compréhension orale d'un texte. Livré avec une cassette audio qui regroupe neuf enregistrements de textes divers tels des contes, des légendes et des textes, il propose de travailler par étapes. La phase 1, dite grille d'écoute, propose, après une première audition, un questionnaire savamment élaboré qui permet d'attirer l'attention de l'utilisateur sur les points importants du document, et de tester sa compréhension. Les réponses sont mémorisées en vue de la phase suivante où, après seconde écoute du texte, l'élève peut voir ses premières réponses et les corriger en cas d'erreurs. Un premier bilan fait alors état des réponses correctes et la phase 3 lui permet de reprendre les questions auxquelles il a mal répondues. Alors il est amené à réfléchir grâce à une analyse et un commentaire de ses réponses. Ainsi, tout au long du programme, la participation active de l'élève est sollicitée, dans l'objectif de le guider vers une compréhension plus fine. La présentation sous forme de tableaux est claire et le bilan, donné sous forme d'histogrammes, rend bien compte du travail accompli (disquette Jériko pour compatible *PC* et *Nanoréseau*)

Brigitte Soudakof

Matière ______ anglais
Contenu pédagogique ______ ★★★★★
Intérêt ______ 17
Prix ______ D

INDISPENSABLE jeux et micros, le Guide 90

Répertoire indispensable des 1 500 jeux testés cette année, le *Guide 90* de *Tilt* vous permettra également de découvrir les Tilt d'or qui récompensent les vingt-cinq bests de l'année, sélectionnés par la rédaction de *Tilt* — ainsi que la présentation des deux cents meilleurs softs actuellement disponibles. Au menu également un comparatif des meilleurs softs d'échecs, plus de 1 000 adresses utiles et un banc d'essai comparatif de tous les ordinateurs. Lequel choisir ? Comment être sûr de ne pas se tromper ? Où acheter dans les meilleures conditions ? Les réponses sont dans le *Guide 90* de *Tilt*, en vente dès le 17 novembre 1989.





Flying Hawk

Nastar

Plotting

Golden Axe

Golden Axe

Parmi les dernières nouveautés, nous avons sélectionné Golden Axe, un jeu Sega de la meilleure cuvée. Mais Taito, l'autre géant de l'arcade, est particulièrement prolifique en ce moment. La plupart de ses programmes sont des remakes d'anciens succès, mais Plotting surprend par son concept très original.

Flying Hawk

TAITO

Taito est l'un des grands noms de l'arcade et on ne compte plus ses succès. Mais même les meilleurs peuvent se tromper et c'est le cas de ce nouveau programme. *Flying Hawk* est un shoot-them-up à scrolling vertical qui ne brille pas par son originalité. En fait il s'agit d'un remake de *Flying Shark*, qui n'apporte pas grand-chose de nouveau par rapport à son prédécesseur. Aux commandes d'un avion de chasse, vous survolez le territoire ennemi en tirant sur tout ce qui bouge : des tanks, des bateaux de guerre et des escadrilles d'avions ennemis. Vous ramassez des armes supplémentaires au passage, comme des missiles qui seront particulièrement utiles face aux énormes blindés qui vous attendent à la fin de chaque secteur. L'action n'est guère excitante et ce n'est pas la réalisation assez médiocre qui pourrait en relancer l'intérêt. *Flying Shark* ne figurait déjà pas parmi les meilleurs titres de Taito et ce remake ne semblait vraiment pas indispensable.

Golden Axe

SEGA

Après quelques délires technologiques, Sega nous revient avec un grand jeu d'heroic fantasy. Tout d'abord vous choisissez votre personnage (un barbare, une amazone ou un Viking) et l'aventure commence. Vous avancez sur une route de campagne quand, soudain, vous êtes bousculé par des enfants qui s'enfuient en criant. La région est envahie par de redoutables pillards et vous



Golden Axe, un combat sans merci contre les pillards.

ne tardez pas à avoir affaire à eux. Deux guerriers s'avancent, la masse à la main et vous vous en débarrassez de quelques coups d'épée, mais c'est juste pour vous mettre dans le bain. Vous allez devoir faire face à toute une armée, et quelle armée ! Des créatures semi-humaines, des squelettes armés de sabres et quelques amazones. Certains ennemis chevauchent des dragons, capable de vous griller d'un jet de flammes, ou vous balayer d'un seul coup de queue. Il est indispensable de désarçonner les cavaliers, en priorité. Vous pourrez alors chevaucher leurs montures et utiliser leur agressivité à votre avantage. Entre deux combats, un nain vient vous narguer et, si vous lui lancez quelques coups de pied, il laissera échapper des fioles magiques. Il faut impérativement les stocker en prévision des moments difficiles. Lorsque vous faites face à plusieurs adversaires, deux géants arrivent en renfort. Armés de lourds marteaux, ils prennent votre tête pour une enclume. C'est le moment d'avoir recours à la magie, mais cela ne fera que les affaiblir et il faudra encore les frapper à plusieurs reprises, pour en venir à bout. L'animation des combats est très réaliste, car votre personnage ne se contente pas de donner de grands coups d'épée. Parfois, il soulève un adversaire au-dessus de sa tête avant de le projeter violemment sur le sol et lorsque vos ennemis s'agenouillent sous les coups, vous les achevez en frappant leur casque avec la garde de votre épée. *Golden Axe* est un grand beat-them-up, mais je ne saurais trop vous conseiller de jouer à deux. Le jeu d'équipe est toujours stimulant. De plus, vous aurez bien besoin d'un partenaire pour vous épauler. C'est sans doute l'un des programmes qui met le mieux en valeur l'univers de l'héroic fantasy et la superbe bande sonore, qui accompagne l'action, ne gâche rien. C'est la grande classe. Encore un hit pour Sega et il ne fait pas de doute que les éditeurs vont se battre pour obtenir cette licence.

Nastar

TAITO

A l'instar de *Golden Axe, Nasar* est un beat-them-up fortement teinté d'heroic fantasy. Si vous modifiez l'ordre des lettres qui composent ce titre, vous retrouvez *Rastan*. Ce n'est pas par hasard, car ce programme aurait bien pu s'appeler *Rastan II.* Ces deux programmes ont indiscutablement un air de famille, tant sur le plan du graphisme que sur celui de l'action. Les créatures que vous affrontez ne sont pas exactement semblables et quelques nouvelles armes ont fait leur apparition, mais fondamentalement, le jeu reste le même. La principale innovation de *Nastar,* par rapport au jeu précédent, est la possibilité de jouer à deux. C'est bien fait, ça bouge bien, mais cela ne suffit pas car la concurrence est sévère dans les salles d'arcade. Si vous êtes un inconditionnel de *Rastan,* vous ne voudrez pas rater ce nouvel épisode. Sinon, gardez plutôt vos pièces pour *Golden Axe* qui est beaucoup plus passionnant, dans le même style.

Plotting

TAITO

Un jeu de réflexion qui n'exige aucune adresse, c'est inimaginable dans une salle d'arcade... et pourtant ! Entre deux shoot-them-up, Taito nous offre un excellent jeu de réflexion. Il est évident que le triomphe de *Tetris* dans les salles d'arcade y est pour quelque chose. Le principe de jeu est assez difficile à résumer, mais il suffit de regarder le programme de démonstration pendant quelques instants, pour en assimiler le fonctionnement. Pour simplifier : vous avez un bloc, constitué de carrés ornés de différents symboles et vous disposez d'un temps limité pour les faire disparaître. Lorsque vous projetez un carré, sur un autre carré portant le même symbole, ce dernier disparaît et vous récupérez le suivant, sur la ligne. Vous n'avez rien compris ? Evidemment, c'est plus simple d'expliquer comment on décapite un monstre, ou l'effet d'un canon laser sur un alien. Pour vous décrire correctement le principe de ce jeu, il faudrait y consacrer l'essentiel de cette rubrique et vous risqueriez de vous endormir avant la fin de la page, et moi aussi. Alors, croyez-moi sur parole, *Plotting* est un programme vraiment génial et tous ceux qui ont craqué pour *Tetris* vont l'adorer. Il semble évident que *Plotting* ne devrait pas tarder à faire une apparition sur nos micros.

Alain Huyghues-Lacour

Shufflepuck Cafe

HITS

AMIGA

Shufflepuck Cafe démontre que la recette d'un bon jeu n'est pas très compliquée : prenez un principe simple, garnissez de personnages de science-fiction, assaisonnez largement de couleurs et de graphismes, mélangez et saupoudrez d'une pincée d'humour. Ajoutez des options sans lésiner et faites cuire sur Atari ou sur Amiga. A déguster bien chaud.

Broderbund. Réalisé par Christofer Gross ; musique et graphismes supplémentaires : Gene Portwood et Lauren Elliott. Infogrames.

Broderbund est un célèbre éditeur américain, à qui l'on doit des chefs-d'œuvres comme *Lode Runner, Spelunker, Karateka, Whistler Brothers* et bien d'autres. Ces dernières années, cet éditeur s'était fait assez discret et semblait bouder les 16 bits. On ne vit que deux programmes arriver sur *ST* : l'excellent *Typhoon Thompson* et une décevante conversion de *Karateka*. Mais maintenant, Broderbund semble enfin décidé à développer de nombreux programmes sur 16 bits et, s'ils sont aussi réussis que *Shufflepuck Cafe*, nous allons passer de bons moments à nos claviers.



Choisissez votre adversaire...

Shufflepuck Cafe est le nom d'un tripot, qui se trouve sur une lointaine planète. Dans cette salle enfumée, le jeu favori des étranges consommateurs est le palet sidéral. Le principe de ce jeu est très simple : deux joueurs, placés aux extrêmités d'une table, doivent envoyer un palet dans les buts de leur adversaire. On le frappe avec une palette (comme c'est original !), dont il est possible de modifier la taille. Selon que vous appuyez, ou non, sur le bouton de la souris, vous agissez sur la vitesse de rebond du palet ou sur la puissance de la frappe. L'une favorise une stratégie défensive, tandis que l'autre permet un jeu plus offensif. Mais dans tous les cas, vous pouvez modifier à votre convenance les paramètres de votre palette, même en cours de partie. De plus, il vous est également possible de corser le jeu en plaçant un obstacle sur la table.

Vous avez le choix entre neuf adversaires différents qui vont d'un robot, recommandé pour l'entraînement, jusqu'au champion local, que vous aurez bien du mal à vaincre. Parmi tous les adversaires, on découvre de savoureux portraits d'extra-terrestres, tout droit sortis de la célèbre scène du café de l'espace, dans *la Guerre des Etoiles*. Chacun d'eux a ses propres tics, ainsi qu'un style de jeu particulier. L'un des plus amusants ressemble à un lézard et boit une coupe de champagne chaque fois qu'il marque un point. Très efficace en début de partie, son jeu perd en précision au bout d'un certain nombre de verres, vous permettant de rattaper votre retard. Vous serez peut-être tentés par les charmes de la princesse Bejin, mais vous aurez intérêt à vous entraîner sérieusement avant de l'affronter, car elle a un style particulièrement retors.



Des rispostes très prévisibles...



Une jeune femme aux pratiques imprévisibles.



Grognon, mais pas imbattable.



Des règles simples pour un engagement acharné.

Shufflepuck Cafe est un programme très amusant, qui bénéficie d'une excellente réalisation. Le graphisme est très réussi, avec d'agréables touches d'humour et l'animation est très précise. On peut juste regretter qu'il ne soit pas possible de jouer à deux. Un jeu pas comme les autres.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*



L'alcool est mauvais pour les réflexes.

Version ST

Cette version est identique à la précédente. Un programme très ludique qui vous fera passer de bons moments. A. H.-L.

Intérêt ______ 16
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ C

Avis

Broderbund est décidément l'un des éditeurs les plus surprenants qui soient. En effet, malgré la grande morosité qui semble régner chez les concepteurs de jeux (presque tous à court d'idées), les auteurs du logiciel parviennent à transformer un jeu très simple en véritable chef-d'œuvre sur micro-ordinateur. Un superbe programme, plein d'humour.

Eric Caberia

Shinobi

AMIGA

Adaptation attendue de longue date, Shinobi ne tient pas ses promesses : la réalisation est vraiment médiocre. Heureusement l'action est là !

Virgin.

Qui ne connaît pas cet excellent jeu d'arcade de Sega, de la même veine que *Rolling Thunder*. Fil devait réaliser la conversion de ce jeu, mais cette société ferma ses portes avant d'avoir eu le temps de le publier. On se demandait ce qu'il allait advenir de ce projet quand, quelques mois plus tard, Virgin annonçait la reprise de cette licence. Une conversion de *Shinobi*, réalisée par l'éditeur auquel nous devons le superbe *Silkworm*, voilà qui semblait prometteur... mais on a parfois des surprises !

Un expert en arts martiaux, initié aux techniques de combat des ninjas, décide d'en finir avec plusieurs gangs, spécialisés dans le traffic d'enfants. Vous affrontez de nombreux adversaires, que vous abattez d'un coup de pied bien placé, mais vous pouvez également leur lancer des shuriken. A la manière de *Rolling Thunder*, vous passez à volonté d'un plan à un autre. Chaque enfant libéré vous permet d'améliorer votre armement et, une fois qu'ils sont tous libres, vous passez au secteur suivant. A la fin du niveau vous affrontez le chef de la bande, qu'il faut atteindre à plusieurs reprises sur son point faible. Avant de passer au niveau suivant, vous avez accès à un tableau de bonus. Dans cette scène, représentée en 3D, vous devez empêcher des ninjas de parvenir jusqu'à vous, en visant juste, avec vos shuriken. Après la superbe version de la console *Sega*, on espérait beaucoup de cette conversion, mais on est plutôt déçus. Heureusement, l'action reste prenante, mais avec un jeu d'arcade aussi réussi, il est difficile de faire autrement. La réalisation, en revanche, laisse à désirer. La grande faiblesse de ce programme vient du graphisme, indigne d'un *Amiga*. Les sprites sont de bonne taille, mais ils sont mal dessinés et le héros a plus l'air d'un manchot que d'un ninja. De plus, la mise en couleurs n'est pas du meilleur goût. Quant à l'animation, elle est honnête, mais on est bien loin de la souplesse et de la rapidité de la version Sega. Un grand jeu d'arcade comme *Shinobi* aurait mérité un meilleur traitement. Seule l'action est suffisamment prenante pour nous faire oublier la pauvreté de cette réalisation. Mais les nombreux joueurs, attachés à la qualité du graphisme, risquent de bouder ce programme. Alain Huyghues-Lacour



Un ninja attaque, vous êtes mort...



Les bandits roulent la caisse.



Sur un fond de Marilyn, le ninja rôde dans la cité.



Frappez sous le bouclier, c'est plus sûr !



Il faut libérer les enfants.

Type ______ arcade
Intérêt ______ 14
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ C



Dynamite Dux

ATARI ST

On trouve de drôles d'oiseaux dans le monde de la micro : Dynamite Dux est de ceux-là. Sorte de Woody Woodpecker au caractère teigneux, il est sans cesse confronté à des adversaires qui semblent sortis d'un dessin animé.

Conception Sega

Dans le précédent numéro de votre magazine préféré, nous vous avons présenté la conversion de *Dynamite Dux* pour la console Sega. A peine le numéro était-il bouclé, que la version *ST* arrivait à sont tour. C'est agaçant, mais l'actualité ne se commande pas. Il faut bien parler à nouveau de ce programme qui ne manque pas de charme sur *ST*, d'autant plus que cette version présente quelques différences notables avec la précédente. Ce jeu d'arcade est l'œuvre de Sega et il faut bien reconnaître qu'il n'a vraiment rien à voir avec les autres programmes de cet éditeur.

Dynamite Dux présente les aventures d'un drôle d'oiseau, qui ressemble beaucoup à Woody Woodpecker. L'action se déroule dans différentes villes peuplées de créatures délirantes. C'est un plaisir de retrouver l'humour des grands dessins animés américains. On s'amuse beaucoup de voir le héros faire de grands moulinets avant de frapper un adversaire avec un énorme gant de boxe, ou quand il tire sur un monstre avec un pistolet à eau.

Les capacités du *ST* mettent bien en valeur le graphisme original de ce programme. Plus encore que dans la version *Sega*, on a l'impression de regarder un dessin animé. En revanche, on peut regretter la lenteur de l'animation. Mais le principal avantage de cette version tient au jeu à deux, comme dans le jeu d'arcade. Il faut absolument y jouer avec un copain, pour s'offrir une bonne crise de fou-rire. Cet humour délirant est très rafraîchissant, et nous change un peu des combats trop classiques des jeux d'arcade. Joueurs sérieux et coincés s'abstenir.

Alain Huyghues-Lacour



Un uppercut frappant.



Pistolet à eau contre monstre de feu.



Des missiles à tête chercheuse.



Des créatures délirantes.

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Version CPC

La version CPC est très réussie graphiquement et le jeu est plus rapide que sur 8 bits. Dommage que la fenêtre graphique soit si petite. A. H.-L.



Version CPC.

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Avis

Ce logiciel présente indiscutablement d'agréables notes d'humour (coups de poing tournoyants, grimaces de votre personnage), néanmoins cela ne saurait suffire à en faire un logiciel attractif. Le programme s'enfonce en effet dans la mièvrerie et les lieux communs. Rapidement ennuyeux.

Eric Caberia



Dynamite Dux : un jeu d'action au graphisme très inspiré des cartoons américains.


QUARTZ
Votre objectif, affronter et détruire des formations d'ennemis en tous genres. Vous serez face à des monstres plus affreux les uns que les autres – des aliens répugnants, des serpents vicieux, des tempêtes de météores, des particules atomiques – qui sont là pour vous détruire. Votre but est de survivre à ces attaques mortelles.
Quartz est un véritable défi pour votre esprit et votre adresse. Très riche en couleur avec des superbes effets sonores et graphiques.
Quartz, le dernier hit Firebird!
FIREBIRD
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14



M1 Tank Platoon

PC

Une simulation de bataille de chars qui associe harmonieusement le graphisme, la stratégie et l'action : vous dirigez plusieurs tanks dans des missions difficiles.

Microprose. Programmation : S. Spanburg, D. Dennies ; graphisme : A. Hendrick, S. Spanburg ; bruitages : K. Lagace, J. Mc Conkey.

M1 Tank Platoon de Microprose possède trois atouts : le réalisme de sa simulation (graphismes et animation), la stratégie de son jeu (un vrai wargame) et la difficulté de ses assauts (de l'action !). C'est aujourd'hui le simulateur de combat guerrier le plus réaliste, le plus complet et le plus beau de toute la ludothèque *PC*. Quant à le comparer aux programmes qui tournent sur *ST* et *Amiga*, c'est en mode AT/VGA qu'il gagne encore la bataille. Le simulateur de l'année ? Peut-être !

Graphismes et animation. Le rendu graphique de ce simulateur profite de deux qualités essentielles : la richesse des vues proposées et le réalisme du décor extérieur. Pour ce combat, vous dirigez plusieurs forces et notamment quatre blindés dont vous avez directement le contrôle. En début de partie, le joueur va presser la touche F9 pour visionner un blindé en vue 3D extérieure. La touche F10 permet, à tout moment, de regarder chacun des tanks sous n'importe quel angle. Les quatre chars d'assaut se mettent en ligne, en « V » ou se dispersent sur le terrain de manœuvre... Il vous suffit alors de sélectionner le tank de queue pour voir les quatre blindés sur l'écran... Génial ! Ensuite, le pilote choisit un tank et passe en vue cockpit. Là encore, il va pouvoir tourner autour des autres blindés, les suivre, reprendre à tout moment le contrôle de tel ou tel engin pour modifier sa vitesse, sa trajectoire. Ajoutez à cela le mode Tourelle (zoom, vision infrarouge, etc.), le mode Poste de combat pour le tir de missile... Avant même de lancer une offensive, on prend déjà plaisir à déplacer son équipe, à s'entraîner à regrouper au plus vite les quatre chars derrière une même colline et même à ouvrir le feu entre ses propres tanks pour un entraînement « interdit » mais très amusant ! *M1 Tank Platoon* met à votre disposition des forces d'artillerie, des chars de soutien ou des hélicoptères de combat ou de reconnaissance. Aucune de ses unités ne peut être pilotée « de l'intérieur ». En revanche, il est possible de suivre l'évolution d'un hélico à partir de la tourelle

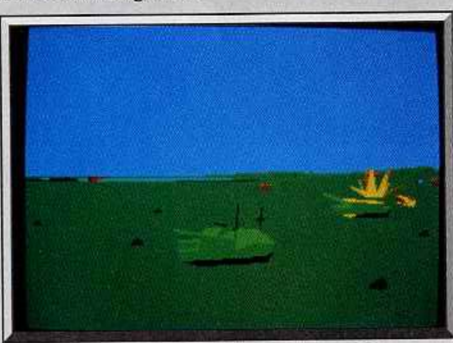


Un combat singulier...

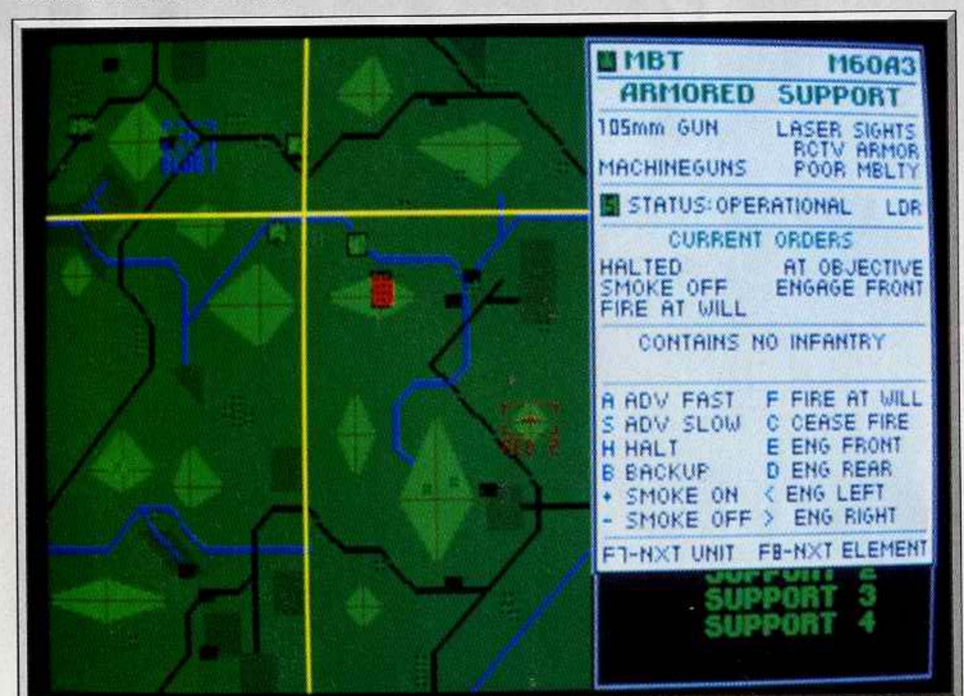


Vue de la tourelle d'un char...

... et de la cabine de pilotage.



Le champ de bataille dans son ensemble.



M1 Tank Platoon est en même temps un jeu d'action et un jeu de stratégie.

de l'un de vos quatre chars. C'est beau, c'est précis, c'est magique, surtour en EGA ou en VGA (somptueux, les dégradés...). Le paysage est simple mais son relief est réaliste. Quant à la représentation graphique des chars, hélicos, camions, etc., seul le mode CGA décevra les amateurs de 3D surfaces pleines. Sur *PC*, je n'avais jamais vu auparavant de soft aussi complet.

Stratégie. Il est temps maintenant de lancer votre première offensive. Comme pour tous ses simulateurs de vol (de *F19* à *F15*), Microprose apporte un soin particulier au choix et au descriptif de votre mission. La difficulté du jeu est dosée selon quatre styles de missions : cibles statiques ou mobiles, affrontements simples et campagne complète. A cela s'ajoutent quatre niveaux de difficulté, de novice à expert. Maniés au joystick, des menus vous permettent de modifier votre armement, de suivre l'évolution de chaque homme en fonction du poste de combat qu'il occupe (conducteur, tireur, etc.) et de ses points d'expérience en la matière (sauvegarde des équipes). Vient ensuite le descriptif de la mission, très précis lui aussi, qui montre sur la carte les différentes cibles, les conditions météo, la puissance des forces ennemies (animations, zooms des points stratégiques sur la carte,...). Cette préparation superbe de détails est à suivre de très près si vous voulez remporter la bataille...



Voici venu le temps du combat. *M1 Tank Platoon* est un simulateur particulier car il se manie aussi bien comme un programme classique (simulateur aérien par exemple) que comme un wargame. Le joueur commence par diriger ses unités sur la carte. Il suffit de pointer au joystick n'importe quelle unité pour la faire avancer vers un cap précis. A droite de la carte (zoom très puissant), l'engin sélectionné est détaillé avec soin : armement, efficacité de tous les postes de combat, dommages subits, etc. Ensuite, le pilote va jongler entre cette vision « carte », la vue « suivi extérieur 3D » ou les vues internes d'un char (cockpit, tourelle, etc.). Bien sûr, il n'est vraiment pas facile au début de diriger en même temps quatre tanks, deux hélicos, les unités d'artillerie ! Le soft est heureusement très bien conçu et l'emploi simultané du joystick et du clavier vous transformera vite en virtuose de la stratégie guerrière.

Un premier combat. Rien de tel qu'un exemple pour détailler la richesse des combats de *M1 Tank Platoon*. Forces américaines contre unités russes. Mission de jour, pluie légère... Votre hélicoptère survole l'ennemi (il est dirigé à partir de la carte). Votre tank numéro 1 est placé au sommet d'une colline, le numéro 2 derrière une bâtisse qui le protège des tirs d'artillerie adverse. Une pression sur la touche « carte », vous lancez vos blindés 3 et 4 en arrière-garde, vitesse réduite et tir automatique enclenché. En vue 3D extérieure, le tank 1 se met en mouvement. Il va déclencher une offensive sur le flanc ouest des positions ennemies, attirant ainsi toutes les unités de tir. Dès que l'offensive commence, vous prenez le contrôle du numéro 2 et choisissez le poste de tir. Zoom sur l'ennemi, calcul automatique de la portée du tir et feu à volonté... Le ciel est vite déchiré de tirs de missile, un hélico passe dans le champ de vision de la tourelle du blindé numéro 4, les mirages soviétiques bombardent votre base... Je vous laisse dans cette position délicate et rendez-vous au QG pour la distribution des décorations !

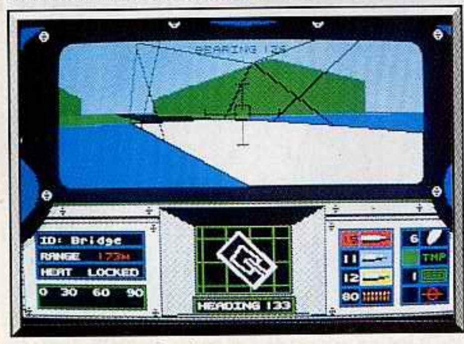
Olivier Hautefeuille

Type — *simulation de combat de chars/wargame*
Intérêt — *18*
Graphisme — ★★*(CGA)*, ★★★*(EGA)*, ★★★★★*(VGA)*
Animation — ★★★*(XT)*, ★★★★*(AT et plus)*
Bruitages — ★★*(sans carte sonore)*
Prix — *D*

Comparatif M1 Tank Platoon/ Abrams Battle Tank (ECA)

A la base, les deux softs sont quasiment semblables (décor, richesse des vues, missions, etc.). En revanche, le fait de contrôler plusieurs chars donne tout de suite l'avantage à *M1 Tank Platoon*. Même chose pour la qualité graphique de la carte et de son zoom, pour la vision 3D et le tir des cibles aériennes ainsi que la sauvegarde de l'expérience de vos équipes. Le seul atout en faveur de *Abrams BT* est l'indentification des cibles visées absente dans la bataille Microprose.

O.H.



Abrams Battle Tank.

Batman

AMIGA

Un batjeu d'excellente facture, avec des épreuves colorées et très variées qui plairont aux batfans des jeux d'action.

Ocean

Il est enfin terminé ! Inutile de vous décrire le brouhaha qu'a causé l'arrivée des disquettes dans les locaux de la rédaction. Chargement de la batdisquette... superbe page de présentation et superbe musique ! Restons quand même méfiant et voyons la suite. Le jeu se décompose en cinq phases. La première (Axis chemicals) fait référence à la séquence du film où Batman rencontre Jack pour la première fois. Il s'agit d'un classique de jeu de plate-forme où Batman doit atteindre Jack et le jeter dans une cuve remplie de composants chimiques. Jack devient alors le « Joker » ! L'objectif est simple mais pour y arriver, c'est une autre paire de manches ! Les hommes de mains de Jack sont là pour le protéger. Armés de bombes ou de mitrailleuses, ils vous harcèlent sans arrêt. Pour se défendre, Batman peut lancer des batprojectiles sur ses agresseurs ou esquiver les attaques. En outre, Batman peut lancer ses bat crochets pour passer d'une plate-forme à l'autre.

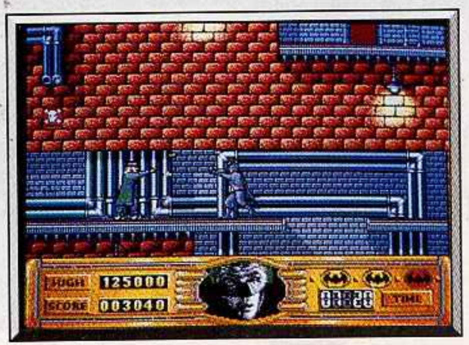
La deuxième phase est sans conteste la plus belle



Course de voiture vers la batcave.



Coupez les ballons remplis de smilex avec les ailes du batwing.



Première partie : dans l'usine chimique.

(à mon avis), la course en Batmobile. Vous devez fuir le joker tout en évitant les barrages de police. Il faut rouler à toute vitesse et zigzaguer entre les voitures qui encombrent les voies (superbe scrolling !). Une flèche vous indique constamment la direction à prendre. A intervalles réguliers, vous devez tourner à gauche ou à droite. Vous vous en doutez, la Batmobile ne prend pas un virage comme une vulgaire voiture ! Lancez votre batcrochet pour accrocher le réverbère placé à l'entrée du virage. Votre bolide pivote et prend le virage à angle droit ! Attention, si vous ratez le premier virage, vous pouvez encore vous rattrapez avec les deux virages suivants. Sinon c'est le barrage policier à la fin de la







IBM PC



IBM PC



AMIGA



IBM PC





Retrouvez les cosmétiques empoisonnés.



Dernière partie : dans la cathédrale.

partie. En cas, de réussite, vous accédez à la phase suivante c'est-à-dire la Batcave. Sous la forme d'un mastermind, vous devez retrouver les produits cosmétiques qui forment le terrible poison qu'est le smilex. Attention, vous avez peu de temps pour trouver les trois bons produits ! Ce problème résolu en route pour le vol en Batwing. Vous pilotez votre jet entre les immeubles de Gotham city. Le but de la manœuvre consiste à couper, à l'aide de vos ailes, les cordes qui retiennent des ballons remplis du gaz smilex. Les heurts et autres maladresses finissent par mettre le feu aux ailes de la Batwing, la fin est proche. Dans la séquence finale, Batman doit atteindre le sommet d'une cathédrale où se trouve le joker. On retrouve ici un jeu de plate-forme comparable à la première partie (axis chemicals). Les hommes de main sont encore là pour vous barrer la route. De plus, certaines plates-formes ont la fâcheuse tendance de disparaître sous vos pieds !

On peut dire qu'Ocean a mis le paquet pour nous sortir un beau logiciel d'action. La variété des épreuves est un atout non négligeable. Nous avons apprécié la qualité des scrollings, les fonds sonores et la beauté des graphismes. Les séquences avec la Batmobile et la Batwing sont démentes (quelle vitesse !). On ne s'en lasse pas.

Dany Boolauck

Type	*action*
Batnote	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*C*

Altered Beast

AMIGA

L'affrontement entre le bien et le mal est prétexte à des scènes de violence et d'horreur avec effets spéciaux dignes d'un film d'épouvante. Guerrier ressuscité par un sorcier, vous subissez vous-même des transformations inquiétantes.

Activision. Programmation : Jeff Gamon ; graphisme : Mark computer graphics ; musique : Uncle Art.

Altered beast est un grand jeu d'arcade marquant par sa démesure. C'est le thème éternel de l'affrontement entre le bien et le mal, qui est traité dans le plus pur style de l'heroic fantasy. Vous tenez le rôle d'un guerrier, rappelé d'entre les morts par un sorcier. L'action commence dans le cimetière, à l'instant où vous jaillissez de votre tombe. Dès les premières secondes de jeu, on est captivé par l'ambiance très particulière de ce programme. Des morts-vivants, la tête sous le bras, sortent de terre pour vous arrêter. Vous les repoussez à coups de pieds et de poings, et leurs os volent à travers l'écran. Vous reprenez votre progression, après avoir brisé des blocs de pierre qui vous barrent le chemin, tandis que d'autres créatures tout aussi inquiétantes arrivent dans toutes les directions. De petits dragons vous attaquent par le haut, tandis que d'autres morts-vivants tentent de vous encercler. Dans la mêlée, des membres arrachés et des os brisés roulent sur le sol. Les amateurs de gore seront comblés par cette débauche de violence (c'est vraiment une histoire d'os ! NDLM).

En fait, ce programme est traité comme un film fantastique, à grand renfort d'effets spéciaux, très spectaculaires. Lorsque vous abattez certaines créatures, une sphère d'énergie apparaît. Vous devez la récupérer afin d'entamer un processus de transformation. Dès la première, votre corps se développe, vous donnant une musculature hypertrophiée. la seconde vous permet de lancer des boules de feu et, plus tard, vous vous transformerez en loup-garou. Vous disposez alors de super-pouvoirs qui vous permettent de traverser l'écran sous la forme d'une masse d'énergie pure, en détruisant tout sur votre passage. Ces pouvoirs sont indispensables, pour se débarrasser du sorcier qui vous attend à la fin de ce niveau. Il se change tout d'abord en géant et, dans un deuxième temps, il prend la forme d'une créature monstrueuse, qui lance des têtes grimaçantes dans votre direction.

Chaque niveau est différent : le décor, les créatures, le monstre et les transformations de votre personnage ne sont jamais les mêmes. Dans le second niveau, vous vous transformez en un dragon, qui lance des rayons d'énergie. On est conquis par cette débauche d'effets spéciaux, d'autant plus que cette conversion est très réussie.

Ce n'était pas une tâche facile que d'adapter ce pro-



Les créatures étranges du troisième niveau.

Des monstres du marais.

Le dragon nimbé d'éclairs flamboyants.



Un combat de titans.



L'ennemi en perd la tête !

VROOM

L'ENFER DE LA FORMULE 1

- Animation qualité arcade
- Gestion 3D de la route
  (Montée, descente, élargissement et rétrécissement)
- Son digitalisé et relief sonore
- Consommation d'essence, usure pneu et moteur, arrêt au stand
- Mode Arcade et Simulation
- Entrainement possible
- Championnat avec qualif.
- Sauvegarde d'un championnat en cours
- Connexion entre machines (locales ou à distance)



PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT 90
Bon d'inscription dans la boîte







JAILLARD

NOËL : ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR : 46.30.33.03
84 bis, Avenue du Général de Gaulle - 92140 CLAMART

199 F Prix Conseillé Atari et Amiga

Lankhor





Altered Beast : un jeu démesuré digne des meilleurs films d'épouvante.

gramme spectaculaire sur micro. Mais Activision s'en est fort bien tiré, en collant le plus possible au jeu d'arcade. Le graphisme est excellent et l'action s'accompagne d'effets sonores très impressionnants. De plus, comme dans le programme original, il est possible de jouer à deux. C'est un beat-them-up qui fera date et il sera très difficile d'aller plus loin, dans la violence. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*C*

Version ST

La version *ST* d'*Altered Beast* est identique à la précédente. Des effets spectaculaires pour un beat-them-up qui décoiffe.



Vous voilà transformé en loup-garou.

Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Alain a réussi à me persuader que ce logiciel était plus intéressant que l'armada de programmes de ce type. En effet, bien que son thème n'ait rien d'original (Pif ! Paf ! Boum !), il dispose de superbes effets spéciaux (monstrueuses métamorphorses) qui stupéfieront même les plus blasés. Il émane en effet du logiciel, une atmosphère que même Salvador Dali ne désavourait pas. Eric Caberia

Fiendish Freddy's

AMIGA

Successivement acrobate, jongleur, lanceur de couteaux et homme-canon, vous devez éviter les pièges qu'un clown aigri place sur votre route. Quel cirque !...

Mindscape. Réalisé par Chris Gray.

Vous vous souvenez sans doute de Roger Rabbit. Non ! pas le film, le jeu. C'était un programme magnifique, mais qui ne présentait strictement aucun intérêt. Le nouveau programme de Chris Gray est encore plus beau et, cette fois, le jeu est intéressant. Dès la séquence de présentation, on a l'impression de regarder un dessin animé. *Fiendish Freddy's* vous propose d'exécuter des numéros acrobatiques, pour sauver un cirque de la faillite. Les créanciers veulent récupérer leur argent le soir même et vous devez réussir de bonnes performances, pour obtenir la somme demandée.

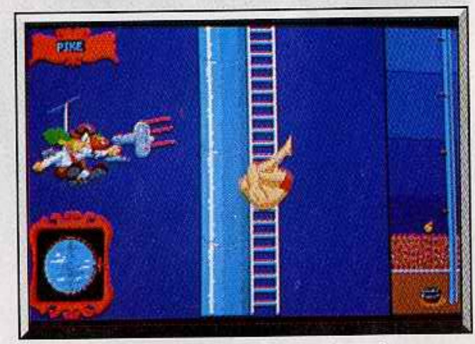
Le premier numéro consiste à plonger du haut d'un mât, dans un baquet rempli d'eau. Il faut viser juste et réaliser une figure acrobatique au cours de votre chute. Ensuite, vous jonglez avec les objets que vous lance une otarie savante. Un numéro de haute voltige prend le relais. Le passage d'un trapèze à l'autre exige un timing rigoureux, d'autant plus que vous devez calculer votre saut de manière à traverser un cercle de flammes. Après ce numéro périlleux, vous serez lanceur de couteaux. Votre assistante est attachée sur une cible, qui tourne sur elle-même, et vous devez crever des ballons sans la toucher. Ensuite, vous devenez funambule et vous allez vite réaliser qu'il n'est pas du tout évident de conserver son équilibre en marchant sur une corde. Pour terminer, vous faites un dangereux numéro d'homme-canon. Vous devez placer la cible et régler l'angle du canon, en fonction de la quantité de poudre utilisée par votre pulpeuse assistante. Après chaque numéro, les juges vous attribuent une somme d'argent, en fonction de



Les juges donnent des notes et des claques !



Il serait dommage de mal viser...



L'infâme Freddy ne vous fait pas de cadeau.

la qualité de votre performance. Vous aurez beaucoup de mal à garder votre sérieux devant des personnages aussi farfelus. Certains s'endorment, tandis que d'autres se balancent des claques, mais, de toute façon, ils ne vous feront pas de cadeaux. Il n'est pas facile de réussir ces numéros, d'autant plus que Freddy fait tout pour vous faire échouer. Cet ancien clown qui a mal tourné attend que le cirque ferme ses portes, pour faire construire un immeuble sur son emplacement. Vous pouvez être sûr qu'il va



AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES





De somptueux graphismes pour un cirque bourré d'humour.



L'homme-canon et son assistante aussi.



Vous vous faites taper sur les doigts.

vous jouer de drôles de tours. Par exemple, lorsque vous plongez, il tente de modifier votre trajectoire à l'aide d'un ventilateur. C'est un véritable danger public, qui ne recule devant rien pour arriver à ses fins. Si vous ne réalisez pas vos numéros assez rapidement, il s'arrangera pour que vous alliez vous écraser sur la piste ou que votre canon explose alors que vous êtes encore dedans.

Fiendish Freddy's présente de superbes graphismes et une animation de qualité. C'est l'une des plus belles réalisations que l'on ait vu sur un *Amiga*, mais il y a le revers de la médaille. Comme dans *Roger Rabbit* ou *Dragon's Lair*, il faut supporter d'interminables phases de chargement entre deux séquences. De plus, les changements de disquettes sont très fréquents et, si vous n'avez pas un second lecteur, c'est pénible. En dépit de ce grave défaut, c'est un programme très amusant. On sera particulièrement séduit par son humour. Mais si on rit beaucoup, il faut également s'accrocher pour réaliser de bonnes performances, car certains numéros sont particulièrement difficiles. Le cirque était déjà le thème de *Circus games* et de *Circus attractions*. Mais ces programmes ne font vraiment pas le poids en face de *Fiendish Freddy's*. Les épreuves sont du niveau des *Games* d'Epyx, avec l'esprit en prime.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*multiépreuve*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

West Phaser

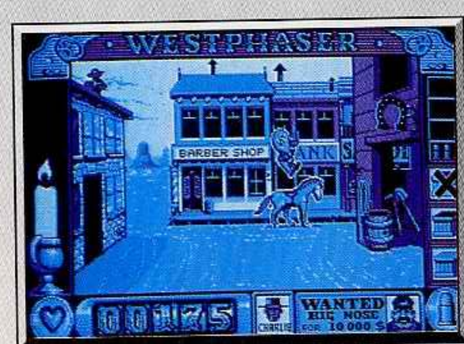
PC CGA, EGA

Chasseur de prime du Far West armé d'un pistolet light phaser vous pourchassez les desperados.

Loriciel . Programmation : V. Baillet et P. Richez ; graphisme : M. de Flores, I. Gaidonov, R. Martens et P. Tesson ; musique : M. W.

L'aventure avait commencé à la rentrée 88 avec la sortie du Light Phaser, le pistolet d'Actionware, qui dégommait les gangsters de Capone avec tout le réalisme d'un 007 (cf. *Tilt* n° 57 page 17). Loriciels relance aujourd'hui le défi pour les meilleurs gâchettes de la micro. *West Phaser* vous nomme chasseur de prime et vous emmène dans l'Ouest cruel, face aux plus grands desperados de l'époque. Le nouveau pistolet phaser de Loriciels ouvre aussi le feu sur le célèbre Capone (Amiga) et s'utilise dans un nouveau logiciel de tir à gogo... De nombreux autres softs sont prévus par la suite. Package somptueux dans lequel trône votre nouvelle arme : le phaser de Loriciels est une réplique du six-coups traditionnel. Vous connectez le périphérique à la prise RS 232 de votre *PC*, vous étalonnez l'appareil et en avant pour l'aventure. *Westphaser* va vous emmener sur tout le territoire américain où une douzaine de dangereux bandits sèment la terreur. Un tir ajusté sur l'affiche *Wanted* de l'un d'eux vous engage à capturer le hors-la-loi « mort ou vif ». Vous faites route à cheval sur la carte pour enfin atteindre le lieu de votre premier combat. Les tableaux qui s'ouvrent alors sont statiques mais très bien dessinés. Un saloon, le fond d'une mine d'or ou la place de la ville. Le décor est soigné, très proche d'un dessin BD style *Lucky Luke*.

Tout est calme dans ce saloon du Colorado quand



Un gangster vient de dévaliser la banque...



Le dernier méchant à abattre.

soudain... l'un des joueurs de poker se lève, renverse sa chaise et vous fait face... La lutte sera chaude. Les attaquants bondissent de tous les points de l'écran. Certains apparaissent derrière une porte, d'autres surgissent juste devant vous, d'autres encore traversent l'écran en roulé-boulé avant d'immobiliser pour tirer. L'apparition des adversaires est plus passionnante que sur *Capone*. En effet, ils surviennent plus ou moins loin de vous, certains tout petits au fond de l'écran, d'autres monstrueux au premier plan, cibles faciles mais qui font tout de même sursauter ! Le phaser, lorsqu'il est bien calibré, est d'une précision remarquable. Bien sûr, vos munitions sont comptées mais si vous arrivez à descendre les petits



HIGHWAY PATROL II
La poursuite infernale
Nouveau ! TAPEZ 36.15 MICROÏDS
36.15 MICROÏDS
les news, les jeux, les concours, le téléchargement
Le tueur conduisait une FM TURBO-12 à tombeau ouvert, il me restait peu de temps pour l'intercepter, j'armais mon fusil à pompe, la poursuite allait être féroce...
HIGHWAY PATROL II, la puissance du vrai simulateur 3D où tout est possible : demi-tours, dérapages, tête-à-queue, marche arrière.
Quittez les routes et foncez à travers le désert, votre carte sera indispensable, votre sang-froid aussi...
MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00
AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

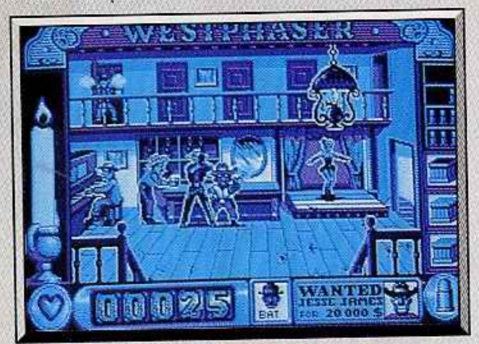


West Phaser : une chevauchée dans l'Ouest à poursuite des malfaiteurs.

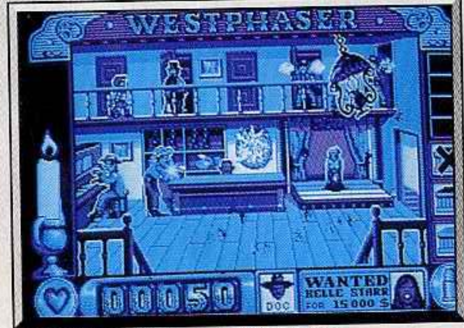
de sautes d'images ou de déplacement de sprites saccadé. Autre atout, l'originalité et la variété des personnages. Entre les gangsters qu'il faut éliminer affluent les honnêtes gens qu'il faut épargner ou la danseuse qui se dénude au moindre coup de feu. Le joueur assiste dans ce jeu à des missions d'une rare vitalité. Ajoutez à cela le réalisme du tir phaser, l'angoisse du manque de munitions et l'apparition finale du bandit que vous recherchez, de quoi garantir angoisse et sueurs froides ! Sans le west phaser, ce soft serait déjà un bon jeu de tir sur cible. Avec le pistolet en main, il atteint sans problème le rang des *best* de la fusillade, au même titre que *Capone*. Ce dernier soft est d'ailleurs distribué à nouveau sur *Amiga* pour votre nouveau pistolet phaser. Inutile de présenter le scénario de ce hit (cf *Tilt* n° 56). Avec le pistolet de Loriciels, la jouabilité du programme est exemplaire, même si l'on regrette qu'il soit impossible de lutter à deux sur le même écran, nous attendons enfin la sortie de *Crazy Shot* (toutes machines), un programme qui vous invite à tous les stands de tir d'une fête foraine et de *Pow* sur *Amiga*. En espérant que les nombreux programmes prévus par Loriciels vont suivre... Bonne chasse ! Olivier Hautefeuille

voleurs qui se faufilent entre les piliers du saloon, vous allez collecter de l'or, de l'énergie ou de nouvelles cartouches. L'animation de toutes les scènes de combat est très réussie. L'action est très rapide (même sur un *PC XT*) mais on ne souffre jamais

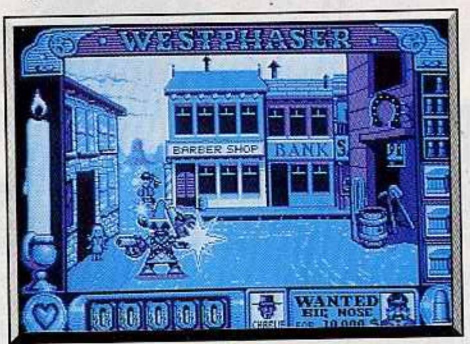
Type ______ *tir sur cible mouvante*
Intérêt ______ 17
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ *logiciel + phaser : environ 400 F*



Bagarre dans le saloon.



L'effeuilleuse n'est pas dans le coup.



Visez le Mexicain, pas la petite fille !

Chess Master 2100

PC

Alliant une représentation 3D superbe et surtout très claire, des options variées dont certaines inédites et un niveau de jeu particulièrement agressif, cette nouvelle version de Chess Master se place parmi les plus grandes.

The Software Toolworks. Réalisation : Michael E. Duffy, Jon Mandel, Norman Worthington.

Cette nouvelle version de *Chess Master* a subi une révision en profondeur portant tant sur les options que sur le niveau de jeu lui-même. Le jeu tourne sur tout *PC* équipé de 512 Ko de RAM mais une mémoire plus étendue est indispensable pour avoir accès aux commentaires parlés qui ponctuent chaque coup. De très nombreuses cartes graphiques sont supportées : CGA, EGA, VGA, MCGA, Hercules et même Tandy. L'échiquier est présenté au choix en deux ou trois dimensions, avec rappel éventuel des coordonnées. En EGA, le mode 3D est d'une clarté irréprochable, les pièces se détachant parfaitement les unes des autres quelle que soit la position. De plus, il est possible de faire pivoter le



Vue en 2D avec toute les options.



On peut revoir un coup.

UNE COMPILATION SANS PAREILLE

SEGA® **THUNDER BLADE™**

● HIT dans TILT.
● TILT d'OR 88.
● AMSTRAD 100% – 74%: "Une fois rentré dans le jeu il est difficile d'en sortir!"
● TOP du MOIS dans MICRONEWS.
● GEN d'OR dans GENERATION 4.

TIGER ROAD™ 

● HIT dans TILT: "Les fans d'arcade se laisseront tout de suite prendre au jeu."
● GEN HIT dans GENERATION 4.
● AMMAG: "Tiger Road atteint la perfection dans le style arcade-combat à scrolling horizontal."
● AMSTRAD 100%: "Graphiquement joli, Tiger Road se caractérise par un scrolling d'une rapidité étonnante ..."

CAPCOM **LAST DUEL™**

● HIT dans TILT: 16/20 "Un shoot 'em up original et efficace."
● AMSTRAD 100%: 75% "Jouer à deux il n'y a rien de mieux ..."
● GEN d'OR dans GENERATION 4.

BLASTEROIDS™

● AMSTRAD 100% – 79%. "Un soft de qualité!"
● TILT 15/20.

MIRROR Soft

FORGOTTEN WORLDS™ CAPCOM

● AMSTRAD 100% – 85%: "Beaucoup d'entre vous vont se faire des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé. Bravo!"
● MICROMAG – 14/20: "Une remarquable adaptation du jeu de café."
● TOP du MOIS dans MICRONEWS.
● GEN d'OR dans GENERATION 4 – 94%.
● HIT dans TILT: 17/20.













...UNDER BLADE™ · TIGER ROAD™ · ...DUEL™ · BLASTEROIDS™ · FORGOTTEN WORLDS™

LE CHAMPION DES ... ... COMPILATIONS DE JEUX

Les plus grands noms et les plus grands jeux ont été réunis dans une compilation hallucinante. Vous comprenez alors pourquoi nous l'avions appelée **"LES VAINQUEURS".**

U.S. GOLD®

AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA

U.S. Gold France, ZAC de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse. Téléphone: (1) 43 35 06 75



plateau de jeu pour jouer avec les noirs en bas ou pour observer le jeu latéralement. Les pièces type Staunton sont bien dessinées et rien ne vous empêche d'en créer d'autres sous *Deluxe Paint*. Le programme pratique bien évidemment toutes les règles d'échecs, peut jouer contre lui-même ou servir d'arbitre entre deux adversaires humains (contrôle de la validité des coups). L'enregistrement des déplacements s'effectue au choix au clavier par entrée des coordonnées de départ et d'arrivée, au joystick ou mieux encore à la souris. De très nombreuses options complètent le jeu de base. Ainsi les débutants disposent d'un mode professeur où le programme leur fournira une aide souvent judicieuse. Deux autres options intéresseront les débutants : Legal leur permettra de connaître tous les déplacements autorisés d'une pièce, tandis que Threatened rappellera les pièces en prise (bien utile pour éviter de perdre bêtement une pièce importante non protégée). Toujours pour les débutants, le programme propose différentes solutions pouvant d'ailleurs être combinées pour abaisser le niveau de jeu : annulation de la bibliothèque d'ouverture ou de la réflexion du programme pendant votre analyse, et style *coffeehouse* où le programme est loin de jouer le meil-



Des menus particulièrement garnis.



Une belle ouverture en 2D.

leur coup qu'il a trouvé. Enfin, le mode Pratique d'ouvertures leur sera fort utile pour apprendre de manière plus agréable et surtout plus visuelle cette phase capitale des échecs. La reprise des coups joués peut se faire sans limitation jusqu'au début de la partie. A l'inverse, il est possible de rejouer des coups repris ou de faire rejouer une partie automatiquement au rythme désiré (option bien utile pour admirer les parties célèbres fournies sur la disquette). Le programme offre une visualisation complète de sa ligne de réflexion, avec le nombre de positions examinées, la profondeur atteinte, la ligne en cours d'étude ainsi que la meilleure ligne trouvée jusqu'à présent, sans oublier une évaluation claire en mode



Chess Master 2100 : une version offrant de nombreuses possibilités, adaptées à tous les joueurs, du débutant au maître.

décimal, un point correspondant à un pion. Les horloges informent du temps écoulé pour chaque camp. Les plus avancés pourront choisir le jeu en aveugle, l'interdiction de déplacer une pièce autre que celle touchée en premier (règle réelle des tournois) et le style *est* où le programme ne jouera que le meilleur coup trouvé. Différents accompagnements sonores sont offerts, depuis le simple « bip » ponctuant les coups jusqu'aux commentaires parlés, en passant par d'agréables musiques. Le programme propose encore une innovation de taille. Il se charge d'évaluer votre ELO (système de classification officiel) en fonction de vos résultats à différents niveaux. Cette évaluation est, bien sûr, approximative mais se révèle assez juste. Avec une imprimante en ligne, on peut obtenir, sur papier, sa position ou tous les coups joués. *Chess Master 2100* offre un très large éventail de niveaux de jeu : temps de réponse moyen par coup, temps maximum pour jouer un certain nombre de coups (mode tournoi classique), spécification de la profondeur de recherche requise, temps total pour la partie, temps égal où le programme calque son temps de réflexion sur le vôtre et enfin temps infini pour les problèmes. Chaque méthode propose des choix étendus. Les problémistes disposent encore de la création d'une position (avec contrôle de la validité) et d'un mode Résolution de mats. Qu'en est-il du niveau de jeu lui-même ? Eh bien, il a été fortement amélioré par rapport à l'ancienne version. La bibliothèque d'ouvertures est riche désormais de plus de 150 000 positions avec des ouvertures modernes et des lignes s'étendant suffisamment loin pour éviter de mettre le programme en situation critique en sortie de bibliothèque. En milieu de partie, le programme se montre encore plus agressif et est capable de combinaisons variées et redoutables. De plus, l'aspect stratégique, souvent délaissé dans les programmes d'échecs, a été revu et le programme ne se laisse plus amener si facilement dans une mauvaise position. Les finales ont subi aussi une amélioration importante. *Chess Master 2100* pratique sans problème la règle du carré et de l'opposition et connaît toutes les figures de mat. En conclusion, cette nouvelle mouture de *Chess Master* se place au niveau des plus grandes, tant par ses graphismes 3D superbes et très clairs, que par ses options d'une grande richesse, ou son niveau de jeu (notice en français, disquettes). Jacques Harbonn

Type	*échecs*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Sim City

MACINTOSH

Simulation originale, Sim City *vous propose de gérer une ville comme maire et urbaniste. Dur mandat ! Un excellent exercice pour devenir le maître du monde...*

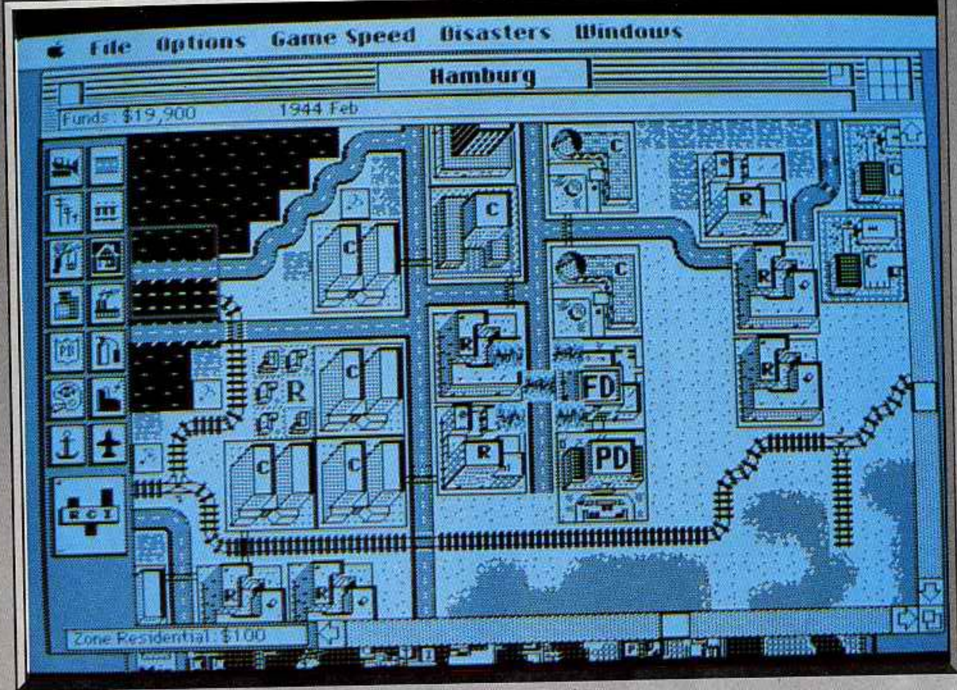
Maxis. Conception : Will Wright.

La grande famille des simulations s'ouvre à un nouveau genre : l'élaboration d'une cité moderne. *Sim City* vous propose de devenir le maire ou l'urbaniste d'une ville. Le programme vous laisse le choix de construire votre propre ville sur un terrain de votre choix ou utiliser un des scénarios catastrophe du jeu. Dans le dernier cas, *Sim City* vous propose de gérer une ville qui subit ou va subir une catastrophe telle qu'un tremblement de terre, un raz-de-marée ou l'attaque d'un gigantesque monstre ! Vous disposez d'un temps limité pour résoudre le problème de la ville. En cas de réussite, la clé de la cité vous est attribuée sinon c'est le bannissement ! Nous vous recommandons de gérer, dans un premier temps

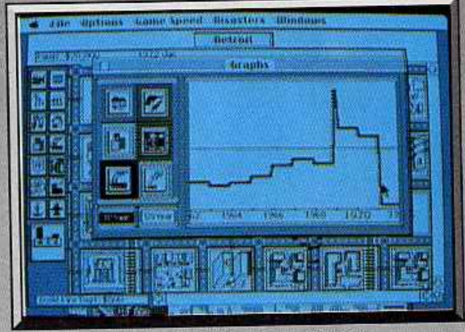


TANT QU'IL Y AURA DES ZEROS
Arcade-Action
Pilotage de combat
Duels Hellcats-Zéros
La Guerre du Pacifique
Pilonnage de Navires Japonais
Bombardement de Bases Nippones
Versions Amiga-Amstrad CPC-Atari ST
IBM PC et compatibles-Tandy-Cartes EGA.CGA ...
McMACKEN
WINGS OF FURY
Brøderbund
81, Rue de la Procession
92500 Rueil-(1) 47 52 00 30
Ecrans PC

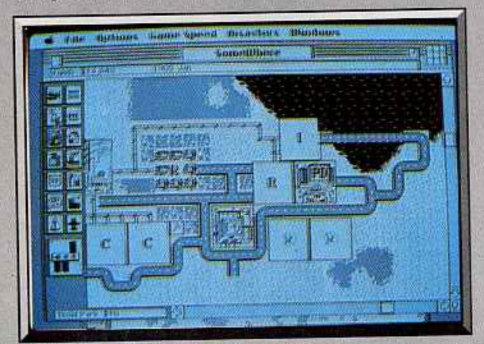




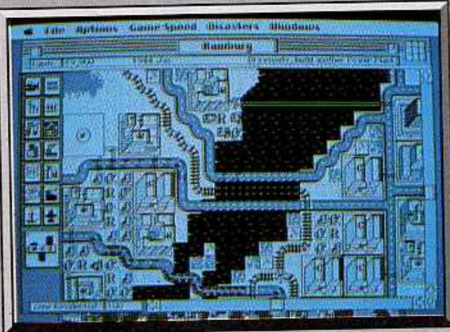
L'important est de créer une infrastructure routière très fluide.



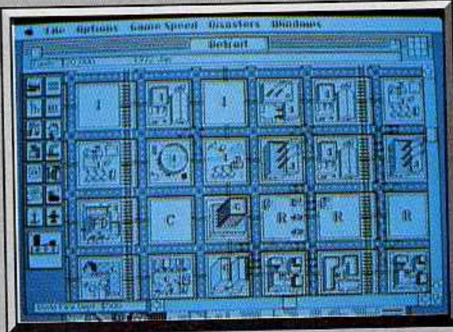
Surveillez la criminalité et la pollution.



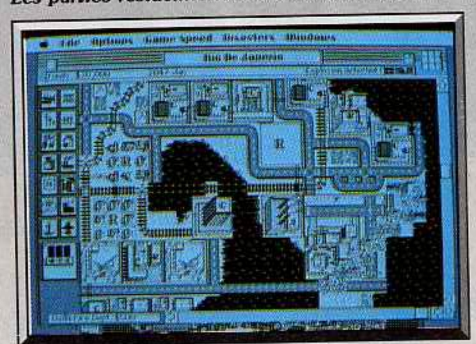
Phase de création de site.



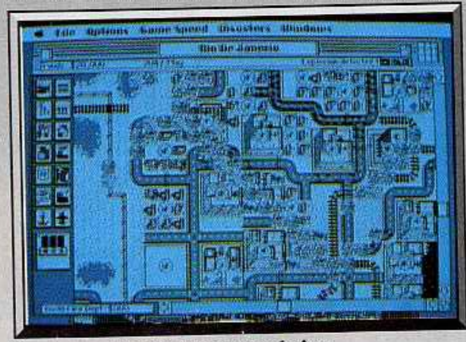
Les parties résidentielles sont sous-utilisées.



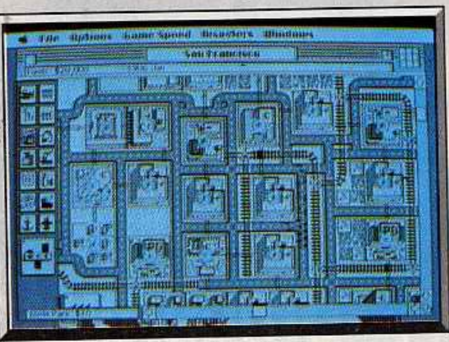
Une ville qui ne semble pas plaire aux Sims.



Une catastrophe : explosion dans un secteur.



Le danger des réactions en chaîne.



Scénario catastrophe : San Francisco.

une ville de votre création. L'objectif : convaincre les Sims, les habitants de cet univers, de venir s'y installer. Pour ce faire, votre ville doit offrir suffisamment de zones résidentielles, industrielles et commerciales. En cas de réussite, votre ville grandit jusqu'à devenir une mégapolis. Selon le niveau de difficulté, le joueur dispose d'un capital allant de 5 000 $ à 20 000 $. Première phase : le choix d'un site favorable à l'installation de et l'expansion d'une ville. Deuxième phase : placer les zones indispensables à la viabilité de la cité. Commencez par les zones résidentielles puis les zones commerciales et industrielles. Placez les zones industrielles à distance respectable des zones résidentielles (pour éviter que les habitants ne souffrent de la pollution !).

Dans tous les cas, l'établissement d'un générateur d'électricité reste la grande priorité. Ajustez ensuite vos taxes au taux désiré. Il ne faut surtout pas effrayer les Sims avec des impôts trop élevés. Attendez quelques minutes (l'équivalent de quelques mois pour les Sims), vous verrez les immeubles apparaître dans le village. Tous les ans un panneau affiche le bilan de vos actions. Augmentez les taxes si les rentrées d'argent sont insuffisantes. Des incendies trop fréquents ? Augmentez le nombre de stations de pompiers. Chaque année, les Sims réclament toujours plus et protestent contre le chômage, la pollution, les impôts, etc. Vous avez tous les moyens pour répondre aux besoins de vos citoyens... si vous avez suffisamment d'argent. Il faut déblayer de nouveaux terrains, augmenter les zones habitables, créer un port, un aéroport.

Sim City fait partie des jeux irrésistibles. Quand on commence une partie, on ne s'arrête qu'au petit matin ! Le réalisme, sans être très poussé, reste crédible. Hormis l'aspect simulation, l'attrait de *Sim City* vient des graphismes animés. Les bâtiments se transforment, les voitures circulent, un hélicoptère décolle. Bref, il se passe toujours quelque chose à Sim City ! Dans la réalisation d'un tel produit, on ne s'attend généralement pas à un exploit technique mais plutôt à un système de jeu clair et convivial. La règle se confirme une fois de plus. Il suffit de cliquer (avec votre souris) sur des icônes. Les bruitages digitalisés sont très agréables. Voilà donc un superbe logiciel de stratégie/simulation pour vos nuits blanches ! Bientôt disponible sur *Amiga*.

Dany Boolauck

Type	stratégie/simulation
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



Shadow of the Beast

AMIGA

Ce logiciel marche sur les plates-bandes des jeux d'arcade : un décor de rêve, des couleurs dignes de l'Eden, et une musique superbe. Autant d'atouts pour oublier la stratégie simpliste. Un jeu craquant pour les fans du joystick.

Psygnosis. Conception et programmation : Reflections ; musique : David Whittaker.

L'histoire du héros de *Shadow of the Beast* commence par une tragédie. Un enfant, presque un bébé, est enlevé par d'inquiétants personnages, les Mages de la Bête. Ils le séquestrent dans leur temple, nommé Necropolis. Là, il est accepté par les Mages des ténèbres, guerriers-prêtres de la Bête. Pendant des années, d'étranges potions et autres décoctions lui sont administrés. L'enfant grandit… mais il n'est plus un homme quand il arrive à maturité. Le traitement qu'il a subi l'a transformé en un monstre-guerrier, doué d'une extraordinaire puissance physique. Il devient l'esclave des Mages. Or, un jour, il découvre la vérité, son passé, sa mutation. Fou de rage, il décide de se venger de ses maîtres ! Vous avez pour objectif de traverser des régions hostiles afin de parvenir au repaire de l'ennemi à combattre… qui sait ? La Bête elle-même peut-être. Votre personnage peut sauter, donner des coups de pieds et de poings. Il peut également se baisser. Peu résistant, votre héros meurt s'il est touché plus de douze fois en combat. Fort heureusement, des potions de force, placées aux bons endroits vous permettent de vous refaire une santé. Et vous en aurez besoin, une grande variété de monstres et des pièges sont là pour égayer votre petite promenade ! En outre, vous avez tout intérêt à récupérer les objets tels que des clés, torches ou armes que vous découvrez. Sans ces dernières, vous n'avez aucune chance de survivre. Le jeu ne comporte pas véritablement de niveaux. Votre personnage évolue dans un monde fantastique, peuplé de monstres et d'obstacles, tout aussi déroutants les uns que les autres. Chaque séquence, telle que celle du château, des cavernes ou des plaines, met vos nerfs à rude épreuve ! Toutefois, au bout de quelques parties, on se rend compte que monstres et pièges apparaissent ou se déclenchent aux mêmes endroits. Il suffit donc d'anticiper, exercice délicat qui demande de la mémoire et du doigté.

Shadow of the Beast est un jeu d'arcade/aventure dont le thème et le système de jeu sont très classiques, voire banales. Seulement voilà, il s'agit d'un produit *Psygnosis*. Chacun sait que les concepteurs de cette société britannique aiment se surpasser. Ils espéraient nous surprendre, on le serait à moins ! *The Shadow of the Beast* est un exploit technique, un défi qui veut dire : « Voilà ce que nous savons faire ». Les treize niveaux de scrolling différentiel sont d'une étonnante fluidité. Les graphismes sont déments (128 couleurs à l'écran !). La taille des sprites n'ont rien à envier à ceux des bornes d'arcade. Les fonds musicaux de David Whittaler sont superbes. Reste l'intérêt de jeu qui fait les frais de ces exploits techniques. Une stratégie des plus simplistes suffit pour passer les divers obstacles. Cela dit, la diversité des situations compense largement le manque d'agressivité des monstres. Et puis, *The Shadow of the Beast* est un beau, très beau jeu. En définitive, on prend un réel plaisir à « dégommer » tout ce qui bouge rien que pour voir les graphismes de la séquence suivante. Naturellement, la durée de vie d'un tel soft n'est pas très grande. Exclusivement recommandé aux amateurs du genre. Dany Boolauck


Cette main surgit sur votre passage.


Ayez l'œil sur les monstres de Beast !


Ces cornes peuvent vous faire perdre la vie.


128 couleurs à l'écran et 13 niveaux de scrolling différentiel : du travail d'artiste.


Exploration d'une caverne mystérieuse.

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*17*
Animation	★★★★★★
Graphisme	★★★★★★
Bruitage	★★★★★★
Prix	*C*

COMMANDO

BIENTOT EN VENTE

AMIGA

TM Amiga is a trademark of the Commodore Computer Corporation

ATARI ST™

TM© 1987, Atari Corporation Sunnyvale, CA 94086. All rights reserved

Commodore Amiga screenshot



Commodore Amiga screenshot



© Capcom U.S.A. Inc. 1989
© 1989, Elite Systems Ltd.

EUROPEAN RELEASE DATE
13TH NOV. '89

EXPLOSIVES

BIENTOT EN VENTE

Steve Bak, auteur des très célèbres jeux 'Goldrunner' et 'Leatherneck' a rejoint l'equipe d'Elite, éditeur des meilleurs jeux d'arcade tels que 'Ikari Warriors' et 'Commando' pour produire la crème des jeux dans le genre classique.
Se basant sur les commentaires de milliers de fans des jeux 'Ikari'/'Commando', Steve a conçu un nouveau jeu d'action comprenant certaines caractéristiques que ces classiques devraient avoir:

- Option de deux joueurs en meme temps.
- Importantes options de selection de mission/d'arme/de munitions.
- Action d'attaques virulentes.
- Parfait deroulement multidirectionnel.
- Conçu pour etre utilise avec les possibilites offertes par les ordinateurs a 16 bits sans les limitations obligatoires de ceux a 8 bits.

Sortie prévue le 16.10.89

Steve Bak's DOGS OF WAR

Release date: Europe 16th Oct.

© 1989, Elite Systems Ltd.







Wonder Boy III

CONSOLE SEGA

Des lieux mystérieux, des attaques flash, des êtres monstrueux, les surprises ne manquent pas dans ce jeu qui veut mettre ses pas dans les traces de Mario Bros *et autres* Zelda.

Cartouche Sega.

Au moment même où *Wonder Boy II* est enfin adapté sur micro, les heureux possesseurs de la console *Sega* disposent déjà du troisième volet de cette grande série. Tous les épisodes de cette saga sont réussis et, à chaque nouveau programme, le jeu gagne en profondeur. Contrairement aux programmes précédents, *Wonder Boy III* n'est pas une conversion d'un jeu d'arcade, mais une création originale, réalisée spécialement pour la console.

L'aventure commence alors que Wonder Boy s'enfonce dans les souterrains d'un château, à la recherche d'un redoutable dragon. Après s'être débarrassé de quelques gardiens, il entre enfin dans la tanière du monstre et le combat s'engage. Le dragon est un redoutable adversaire, qui crache des boules de feu dans votre direction. Vous devez sauter, au moment précis où il s'approche, afin de le frapper à la tête, la seule partie de son corps qui soit vulnérable. Il faudra le blesser à plusieurs reprises pour en finir avec lui. Heureusement que votre niveau d'énergie est au plus haut. Cette scène qui pourrait être la fin d'une aventure, n'en est que le début. Alors que vous ramassez quelques pièces d'or, durement gagnées, une boule de feu vous frappe de plein fouet et vous voilà transformé en dragon. Le seul moyen de conjurer le sortilège du dragon consiste à retrouver une épée magique. Il ne vous reste plus qu'à quitter le château, qui s'écroule autour de vous, afin de partir à la recherche de cette fameuse épée.

Devenu dragon, vous crachez du feu pour vous débarrasser de vos adversaires. Votre quête vous mènera jusqu'à des villages, des tours, des cavernes et même au fond des mers.

A mi-chemin entre arcade/aventure et jeu de plates-formes, *Wonder Boy III* s'inscrit dans la lignée des grands programmes de la console *Nintendo*, comme *Super Mario Bros* ou *Zelda*. Sans atteindre la perfection de ces classiques, il est suffisamment passionnant pour vous procurer de longues heures de jeu. Contrairement aux précédents épisodes, l'action n'est pas linéaire. Vous devez explorer des lieux très variés. En revanche, certains secteurs ne sont accessibles que si vous êtes en possession d'une clef. *Wonder Boy III* bénéficie d'une réalisation de qualité et l'intérêt de jeu ne faiblit pas un seul instant,



Sur une tour, infernal !



Arrêtez-vous dans les boutiques.



Paumé parmi les palmiers...



Une grenouille ne fait pas le printemps.



Wonder Boy, transformé en dragon, à la recherche de son identité.

Au fond des mers.

grâce à une parfaite jouabilité et à une grande variété de décors. C'est un jeu d'une grande richesse, qui vous réserve bien des surprises et vous ne vous en lasserez pas rapidement. De plus, un système de codes vous permet de reprendre le jeu, sans avoir à tout recommencer depuis le début. A côté de ses grands jeux d'action pure, Sega s'ouvre, avec succès, à des programmes plus ambitieux. Indispensable.

Alain Huyghues-Lacour

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

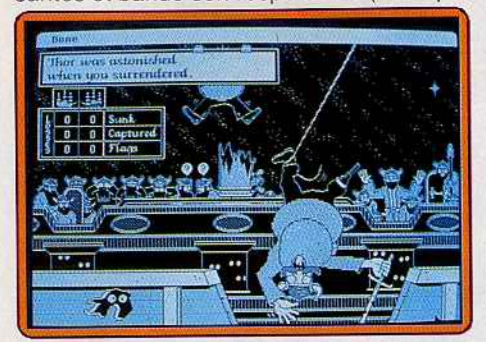

P47
Bienvenue à bord de votre monomoteur, le Republic P47 Thunderbolt.
Dans cette superbe reproduction du célèbre jeu d'arcade de Jaleco, vous vous retrouverez en pleine Seconde Guerre Mondiale en train de piloter l'avion le plus aimé de la US Air Force.
Votre mission: nettoyer toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis, augmenter votre puissance de feu à chaque opportunité et rester en vie. A travers cette action non-stop, prouvez votre valeur dans le nouveau must Firebird.
Disponible sur Amstrad, C64, Amiga, Atari ST et IBM PC.
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14
FIREBIRD

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Ancient Art Of War At Sea

Macintosh, disquette Broderbund

Digne successeur de *Ancien Art of War*, ce soft ne sacrifie pas la réalisation à la stratégie. Beaux graphismes, animations amusantes et bande son respectable (musique



et voix digitalisées). On a du mal à réaliser qu'il s'agit bien d'un wargame !
Cette fois-ci, c'est sur mer que se déroule la bataille. Dirigeant une flotte, vous devez détruire tous les porte-drapeaux ennemis ou voler une couronne dans leur port d'attache. Le tout en temps réel et entièrement à la souris. Fonds, vent, poursuites et abordages sont bien sûr les ingrédients de la stratégie. Le programme vous offre douze scénarios, six adversaires et un éditeur de parties. Bref, de quoi occuper durablement les amateurs. Un excellent programme qui devrait même séduire les réfractaires (disquette double-face ; notice en anglais. Attendu sur *ST* et *Amiga*).

Olivier Scamps

Type	*wargame*
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	E

Tennis Ace

Console Sega, cartouche Sega

L'aspect de cette nouvelle simulation de tennis sur Sega fait penser à *Passing Shot*.



Après un gros plan sur le joueur qui est au service, le terrain est vu de dessus, lors des échanges. Ce programme, fort bien conçu, présente une incroyable quantité d'options. Il existait déjà un tennis sur cette console, mais *Tennis Ace* est autrement plus performant. Le mode de contrôle des joueurs est très simple, le jeu est rapide, l'animation précise et la bande sonore plaisante. De plus, il est également possible de jouer à deux, l'un contre l'autre ou en double. On s'éclate dès les premiers échanges, c'est autre chose que *Passing Shot*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation de tennis*
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Watchout

Amiga, disquette MBC



Watchout se situe à mi-chemin entre *Skweek* et *Gauntlet*. Votre personnage va découvrir un très vaste terrain de jeu (labyrinthe en vue aérienne), collecter des bonus, des armes, éviter de très nombreux ennemis...
Ce jeu privilégie la stratégie plutôt que l'action et mise à fond sur la très juste coordination de l'emploi des armes offensives et moyens de défense. Impossible de vaincre au premier essai. C'est en recommençant sans cesse que le passionné d'action/stratégie avancera toujours plus loin. La stratégie et la complexité de *Watchout* m'ont vraiment séduit. Dommage que les décors de ce logociel ne soient pas plus léchés. On aurait apprécié un labyrinthe plus élaboré et des couleurs moins « primaires ». Un coup de chapeau enfin pour l'environnement sonore, qui est simple mais très « ambiance ». A voir.

Olivier Hautefeuille

Type	*action/stratégie*
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

The Games Summer Edition

ST, Epyx

Le troisième volet de la série *Summer Games*, vous propose huit épreuves olympiques. Certaines sont vraiment nouvelles, tandis que d'autres sont des reprises, traitées différemment.



Comme il semble loin le temps où la sortie d'un nouveau *games* d'Epyx était un grand évènement ! Nous en sommes au sixième épisode de la série et il est difficile de conserver le même enthousiasme. Certaines épreuves exigent une grande précision, tandis que d'autres, comme les barres asymétriques, se déroulent sans effort. Cela dit, la qualité Epyx est toujours au rendez-vous et les amateurs du genre seront ravis. D'autant plus que les deux précédents *Summer Games* ne sont pas disponibles sur 16 bits

Alain Huyghues-Lacour

Type	*multiépreuve*
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Carrier Command

CPC, disquette Rainbird

Le Tilt d'or 1988 du logiciel le plus original fait une rentrée remarquée dans le monde des 8 bits. *Carrier Command* garde globalement sur *CPC* le même scénario que les versions précédentes (*ST*, *Amiga*). Le théâtre d'opération est toujours situé en l'an



Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

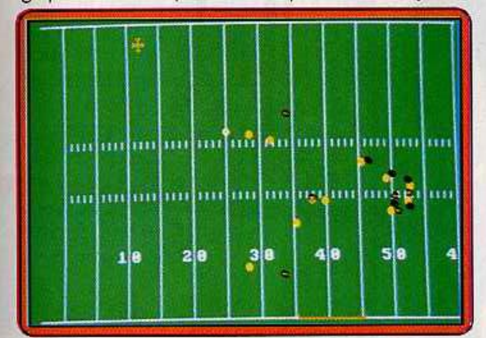
2166. Vous êtes en conflit avec une puissance ennemie pour le contrôle d'un ensemble d'île.
D'un point de vue technique, ce logiciel parvient à exploiter au mieux les capacités limitées du *CPC*. Les graphismes utilisent des techniques de 3D « fil de fer », (les versions 16 bits étaient en 3D surfaces pleines). Les animations sont agréablement fluides. A noter cependant que certaines commandes et séquences d'animations des deux autres versions ont été supprimées dans la version *CPC*, le programme n'en est pas moins superbe et séduira tous les amateurs.
Eric Caberia

Type ______ *stratégie*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *B*

Gridiron !

ST, disquette Bethesda Softworks

Gridiron ! est une simulation de football américain, qui privilégie les aspects stratégiques de ce sport. Il est possible de jouer



à deux et vous disposez d'un grand choix de tactiques différentes. De plus, on peut parfaitement modifier cette tactique en cours de la partie.
Cette simulation est très complète, mais ses auteurs n'ont visiblement pas fait beaucoup d'efforts de présentation. Le terrain est vu de dessus et les joueurs sont représentés par des cercles de couleur, ce qui n'est guère stimulant. De plus, la notice (en anglais) est assez complexe. Ce n'est pas le programme idéal pour s'initier à ce sport. Le *TV Sports Football* de Cinemaware est autrement plus séduisant.
Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *simulation sportive*
Intérêt ______ *5*
Graphisme ______ ★★
Animation ______ ★★★
Bruitages ______ ★★
Prix ______ *C*

Blood Money

ST, disquette Psygnosis

Ce shoot-them-up pouvant se jouer à deux a déjà été présenté en version *Amiga* dans le *Tilt* n° 67. Les créateurs ont réussi un excellent équilibre entre action et stratégie. Il est capital de récupérer de l'argent pour améliorer votre équipement car, avec celui dont vous disposez au départ, vous aurez du mal à aller bien loin. Il est tout de même recommandé de viser juste pour faire face aux ennemis variés.
La version *ST* diffère sur plusieurs points. Tout d'abord elle ne fonctionne qu'avec les nouvelles ROM. Ensuite, si l'animation reste toujours aussi fluide, elle est nettement plus lente. Du coup, le jeu en solitaire devient nettement plus accessible que dans la version *Amiga* mais le jeu à deux risque d'être un peu trop facile. Les graphismes restent



superbes et l'accompagnement sonore de qualité.
Jacques Harbonn

Type ______ *shoot-them-up*
Intérêt ______ *17*
Graphisme ______ ★★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ *C*

Turbo

Amiga, disquette Micro illusions

Turbo est une course de voitures que l'on peut jouer à deux. Vous devez détruire les autres véhicules, en utilisant les armes que



vous ramassez en cours de route, mais prenez garde à ne pas écraser les piétons lors de la traversée de la ville.
Turbo ne brille ni par son originalité, ni par la qualité de sa réalisation. Une partie à deux joueurs peut présenter quelque intérêt, mais si vous êtes seul, vous risquez de vous endormir au volant.
Alain Huyghues-Lacour

Intérêt ______ *8*
Graphisme ______ ★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *C*

Mr Heli

Amiga, disquette Firebird

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade d'Irem, vous contrôlez un hélicoptère. Il faut progresser dans un labyrinthe qui défile en scrolling multidirectionnel, en affrontant des hordes d'aliens. Vous devez ramasser des cristaux, qui vous permettent d'acheter des armes supplémentaires.
Derrière le joli graphisme de *Mr Heli*, se cache un shoot-them-up difficile. L'idée de détruire les blocs, pour se procurer des cristaux, est intéressante. Mais la seule véritable innovation de ce jeu repose sur son



graphisme. C'est un programme agréable, mais si vous n'en achetez qu'un ce mois-ci, mieux vaut craquer pour *Xenon 2*.
Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *Shoot-them-up*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ *C*

H.A.T.E.

ST, disquette Gremlin

H.A.T.E. est un remake de *Zaxxon*, le célèbre shoot-them-up de Sega. La principale innovation de ce programme est que vous pilotez un vaisseau spatial ou un tank, selon les niveaux. Autre aspect original, si vous ne disposez que d'une seule vie, vous récupérez en chemin des objets qui correspondent à une vie supplémentaire.
Ce n'est pas une mauvaise idée de s'inspirer de ce grand classique et je connais plus d'un joueur qui seraient heureux de retrouver un bon programme de ce type sur 16 bits. Malheureusement le jeu n'est pas très réussi. Le bon vieux *Zaxxon* de la console *Coleco* et le *Super Zaxxon* du *C 64*,




LES
VOYAGEURS DU TEMPS
LA MENACE
HITS
GEN D'OR
TOPS du mois
CINÉMATIQUE
DELPHINE SOFTWARE CINÉMATIQUE

étaient autrement plus excitants que ce pauvre remake. La réalisation est assez médiocre, ce qui n'arrange rien.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	9
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Xenon 2

Amiga, disquette Image Works



Xenon 2 est un shoot-them-up à scrolling vertical, dans lequel vous pouvez acheter (ou vendre) des armes impressionnantes. Vous voyagez à travers le temps, dans cinq niveaux construits autour d'un thème central. En dépit de quelques trouvailles, ce programme assez classique vaut surtout par l'extraordinaire qualité de sa réalisation. Les Bitmap Brothers n'ont pas fait les choses à moitié. C'est un miracle, ils ont transformé mon Amiga en une machine d'arcade. Aucun amateur de shoot-them-up, ou de belles réalisations, ne pourra ignorer ce chef-d'œuvre (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	Shoot-them-up
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	C

Stormlord

Amiga, disquette Hewson

Dans ce jeu d'arcade/aventure, fortement inspiré d'heroic fantasy, Stormlord parcourt différentes régions à la recherche des fées emprisonnées par une reine démoniaque. Vous devez déjouer de nombreux pièges, affronter toute sorte de créatures et utiliser à bon escient des objets disséminés dans le paysage. De plus, la version 16 bits apporte une très belle scène : au lieu de sauter, vous êtes emporté dans les airs par un aigle. Impressionnant.

C'est un jeu difficile, mais fort intéressant. Si l'utilisation des objets ne pose pas trop de problèmes, il n'en va pas de même pour la partie action. Vos adversaires sont très rapides et seuls des réflexes à toute épreuve vous permettront de vous tirer d'affaire. Certains joueurs pourraient être



rebutés par la difficulté de l'action, mais la beauté de la réalisation est très stimulante.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade/aventure
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Paper Boy

Atari ST, disquette Elite

Vous devez livrer des journaux aux commandes de votre bicross en prenant garde



de ne pas mettre pied à terre. *Paper Boy* est un bien étrange programme. Il aura, en effet, fallu plus de quatre ans pour qu'il soit adapté sur *ST* et *Amiga*. La version *ST* du programme bénéficie de graphismes agréables et colorés. Toutes les spécificités du jeu d'origine se retrouvent dans cette adaptation (chiens fous, ouvriers usant de marteaux piqueurs). Les animations sont rapides et les bruitages corrects. Les années ont néanmoins fait leur travail d'usure puisque le programme est quelque peu désuet et naïf.

Eric Caberia

Type	action
Intérêt	11
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Ikari Warriors

Console Nintendo, cartouche SNK

Vous affrontez des armées entières pour tenter de libérer un général fait prisonnier par l'ennemi. Cette conversion d'arcade de SNK peut se jouer à deux.

Ce programme déjà ancien est un classi-



que de la console *Nintendo*. Le graphisme a quelque peu vieilli, mais l'action reste passionnante. Ce jeu rapide et difficile gagne à être joué à deux. Pour tenir compte du style propre à cette console, SNK a ajouté des salles secrètes et quelques bonus cachés, qui ne figuraient pas dans le jeu d'arcade (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D



Psycho-Fox

Console Sega, cartouche Sega

Psycho-Fox est un jeu de plates-formes très amusant, qui s'inscrit dans la lignée de *Super Mario Bros II*. Vous dirigez un renard, qui peut se changer en hippopotame, en tigre ou en singe. Il faut explorer vingt et un mondes, peuplés de drôles de créatures, en ramassant de nombreux bonus.

La console Sega est surtout orientée vers l'arcade et il lui manquait des jeux de ce type. *Psycho-Fox* est un programme très riche, dont le graphisme est digne d'un dessin animé. Le jeu dispose d'un scrolling multidirectionnel qui donne au personnage une grande liberté d'action. A cela s'ajoutent de nombreux gags notamment quand le renard frappe ses adversaires. Vous ne viendrez pas rapidement à bout de tous ces mondes, d'autant plus que chacun vous offre le choix entre plusieurs itinéraires. Une réussite (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

ELECTRONIC ARTS

AUTOCOLLANT FERRARI GRATUIT AVEC LE SOFT

WHROOM!

ELECTRONIC ARTS™

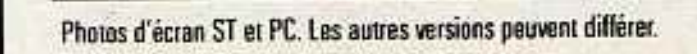
FERRARI FORMULA ONE
– La course de Formule 1 au grand complet.
"Le réalisme est vraiment saisissant, la conduite est très technique. Vos adversaires sont des stars du circuit. On se croirait vraiment premier pilote chez Ferrari! Toutes les parties réglages ajoutent une dimension supplémentaire au jeu, qui s'inscrit dans la lignée des grandes simulations." Génération 4.

Disponible maintenant sur ST, Amiga et PC (5.25 & 3.5).
Bientôt, sortie des versions Commodore 64, Spectrum et Amstrad cassette et disquette.

Contactez votre revendeur le plus proche ou ELECTRONIC ARTS, THE LANGLEY BUSINESS CENTRE, 11-49 STATION RD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE (Tél: 19 44 753 46 465)

Ferrari FORMULA ONE
GRAND PRIX RACING SIMULATION

WIND SPEED


Photos d'écran ST et PC. Les autres versions peuvent différer.



Alpha Mission

Console Nintendo, cartouche SNK

Ce shoot-them-up à scrolling vertical est la conversion d'un jeu d'arcade de SNK. Vous affrontez des hordes d'aliens et vous ramassez des bonus, qui vous permettent d'acquérir des armes supplémentaires.
Les shoot-them-up sont très rares sur cette console, l'arrivée de ce programme signé par l'un des grands noms de l'arcade est donc un évènement. Enfer et damnation, ce n'est qu'un shoot-them-up de série B ! Il est laid, il est lent, enfin il est nul. Oubliez-le et faites donc une bonne partie de *Gradius*, c'est vraiment autre chose (notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**5**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**D**

Strider

CPC, disquette Capcom

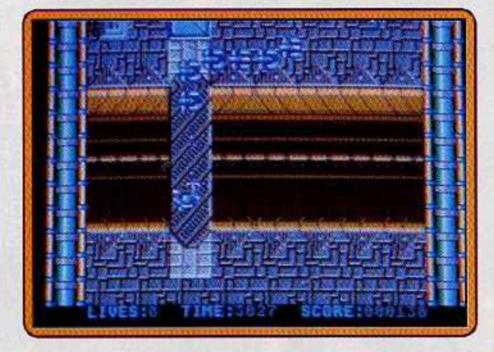


Armé d'une épée laser, un guerrier athlétique se lance à l'assaut d'un pays d'Europe de l'Est, afin de renverser le tyran qui règne par la terreur. Toute vraissemblance avec des faits réels serait évidemment fortuite, comme on dit.
Strider est un grand jeu d'arcade et il faut bien reconnaître que la version *CPC* est très réussie. Le graphisme est excellent, en dépit d'un manque de variété dans les couleurs, et le scrolling multidirectionnel est surprenant. Quelques scènes ont disparu et il n'est pas possible de faire des glissades avant, mais le jeu reste le même, pour l'essentiel notamment les sauts périlleux de Strider, qui sont vraiment très spectaculaire. Aucun fan d'arcade ne pourrait résister à un tel programme (notice en français). Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

Future Sport

ST, disquette Actual screenshot



Armée d'une sorte d'arbalète, vous devez traverser un labyrinthe truffé de pièges et peuplé de créatures agressives.
Malgré son titre, ce programme ressemble plus à un shoot-them-up qu'à une simulation sportive. Les pièges sont toujours à la même place et la plupart de vos agresseurs sont également prévisibles. Seul l'un d'entre eux apparaît sur l'écran de façon aléatoire. Il faut mémoriser tout cela, car vous aurez du mal à survivre en ne comptant que sur vos réflexes. Les premières parties sont assez frustrantes, mais si on passe ce cap difficile, on se laisse vite prendre au jeu. Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Virus

PC tous écrans, disquette Firebird

Comment résister à la notoriété de ce soft célèbre pour son animation 3D galopante ! Anciennement *Zarch* sur Archimedes, puis *Virus* sur *ST* et *Amiga* (*Tilt* n° 57 et 61), ce programme vous place aux commandes d'un engin bien difficile à piloter. A la souris, au joystick ou au clavier, vous pressez le turbo pour prendre de l'altitude et penchez l'appareil en avant/arrière ou gauche/droite pour virer... Je n'ai jamais vu une animation aussi rapide et souple sur *PC* ! Le décor, relief et végétation d'une planète futuriste, coule sous vos yeux ébahis. Le pied ! Bien sûr, toute la stratégie de *Virus* se résume à ce pilotage délicat et le tir à gogo sur des ennemis qui surgissent sur



l'écran du radar. J'en connais qui vont se lasser... Pourtant, voici un logiciel que je vous conseille vivement, d'abord parce qu'il m'a passionné, ensuite parce qu'il est trop rare de voir une bonne animation sur *PC*. Ne laissez pas passer l'occase ! Olivier hautefeuille

Type	**combat 3D**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★ **(EGA ou +)**
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	**B**

Hoyle

PC tous écrans, disquette Sierra On Line

Sierra nous offre ici un multiépreuves qui regroupe six jeux de cartes, rami, jeu de solitaire, huit américain, etc. Vous choisissez vos adversaires selon leur niveau de difficulté et la partie commence. Le jeu est manié à la souris. Il est quasi impossible de faire une fausse manœuvre sans que vos coéquipiers vous expliquent la voie (ou voix) à suivre. Le soft vous offre, de plus, les règles de chaque jeu en menu déroulant.



Graphismes très clairs, animation des personnages (sourire, dégoût, etc.) et bruitage musical varié (le soft accepte toutes les cartes sonores *PC*). *Hoyle* est un bon « petit » programme, captivant si l'on aime le genre. Seul défaut, si vous pouvez jouer contre les célébrités de Sierra telles Larry, héros de *Leisure Suit Larry*, il est impossible de combattre un humain. Dommage. Olivier Hautefeuille

Type	**réflexion, jeux de cartes**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★ **(EGA)**
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**



TM
LE PLUS GRAND FILM INSPIRE LE PLUS GRAND JEU MICRO. Aucune dépense n'a été épargnée pour produire ce jeu tiré du film! Les programmeurs ont même été à New York pour se plonger dans l'atmosphère du film. Désormais, vous pouvez revivre l'histoire et l'ambiance ... les exploits du héros capé et du diabolique JOKER™. *"BATMAN™ c'est d'abord une B.D., un film magique, un jeu passionnant!"*
COMICS USA.
AMSTRAD COMMODORE ATARI ST AMIGA
BATMAN
BATMAN
BATMAN
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE. 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675
TM & © 1964 DC Comics Inc.



Passing Shot

ST, disquette Image Works

Cette conversion d'un jeu d'arcade de Sega est une simulation de tennis assez particulière. Le service est représenté en 3D et, lors des échanges, le terrain est vu de dessus. C'est vraiment une drôle d'idée de ne représenter qu'une partie du terrain, qui défile en scrolling. De plus, cela fausse le jeu. Si vous ne montez pas constamment au filet, votre joueur n'apparaît sur l'écran que lorsque la balle arrive sur lui, ce qui vous laisse bien peu de temps pour vous positionner. Enfin seul le jeu en double est possible. Assez décevant ! (notice en français) Alain Huyghues-Lacour

Type ____ **arcade**
Intérêt ____ **9**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★
Prix ____ **C**

Version Amiga

La version *Amiga* présente des couleurs plus nuancées et la bande sonore est bien meilleure que celle de l'*Atari*, avec des digi-



talisations vocales convaincantes. Mais hélas, le jeu souffre des mêmes défauts, qui sont des problèmes de fond, que ceux de la version *ST*. A.H.-L.

Intérêt ____ **9**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ **C**

Version C 64

La version *C 64* présente de bons graphismes et l'animation est sensiblement plus rapide que sur 16 bits. Mais à quoi bon acheter ce soft puisqu'il existe déjà de meil-



leurs programmes de tennis sur cette machine. A.H.-L.

Intérêt ____ **10**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ **B**



Version CPC

La version *CPC* est moins réussie que la précédente, en ce qui concerne le graphisme et l'animation. A.H.-L.

Intérêt ____ **9**
Graphisme ____ ★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ **B**

Menace

PC, disquette Psygnosis

Le jeu d'arcade qui avait fait les délices des



possesseurs d'*Amiga* fait une entrée remarquée dans le monde austère du *PC*. La trame du jeu n'a pas changé, vous devez, là aussi, détruire un nombre toujours plus grand d'agresseurs. Les graphismes du logiciel en mode EGA sont agréablement colorés. Les animations donnent des résultats satisfaisants en ce qui concerne les scrollings. A noter cependant que cette qualité d'animation peut être imputée à la machine utilisée pour le test : un *Compaq 386SX* dont la vitesse d'horloge est de 16 Mhz alors qu'un *PC XT* de base tourne à 4.77 Mhz. Eric Caberia

Type ____ **action**
Intérêt ____ **13**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★
Prix ____ **C**

Twinworld

Amiga, disquette Ubi

Twinworld est un jeu de plates-formes dans lequel vous devez parcourir vingt-quatre secteurs truffés de pièges et peuplés de créatures agressives. En chemin, vous ramassez des bonus, des munitions et des



objets qui améliorent vos performances. Les bons jeux de plates-formes sont rares sur 16 bits et celui-ci tombe à point. Il y a quelques emprunts à *Super Mario Bros*, mais c'est loin d'être désagréable. On explore de nombreux mondes et on appréciera particulièrement les séquences sous-marines. Avec des jeux comme *Skweek* ou *Twinworld*, les éditeurs français semblent amorcer un retour vers des programmes simples, mais très ludiques. On en redemande. Alain Huyghues-Lacour

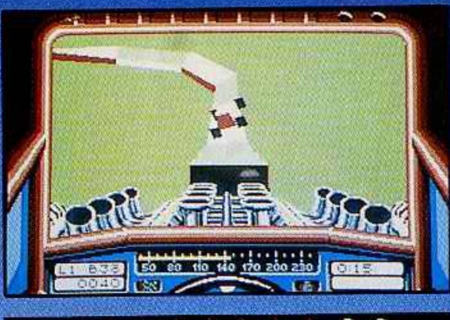
Type ____ **plates-formes**
Intérêt ____ **15**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ **C**

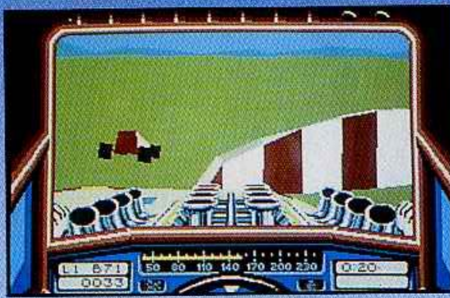
Safari Guns

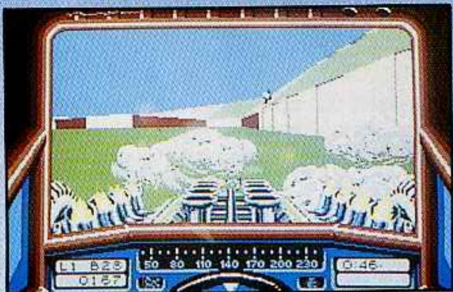
ST, disquette New Deal Productions

Vous participez à un safari en Afrique, mais il n'est pas question de tirer sur ces superbes animaux, menacés de disparition. Vous vous contentez de les photographier. En revanche, vous pourrez faire des cartons sur les contrebandiers qui prolifèrent dans ces régions (tirer, même sur des salauds, est un crime. NDSR).
Le thème de *Safari Guns* est original et l'idée est sympathique. Mais on a bien du mal à se prendre au jeu. Ce ne sont pas les bonnes intentions qui sont à l'origine des meilleurs jeux et il est bien plus amusant ▸









Sautez dans cet engin ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra èviter de sortir de cette piste oú parfois les routes montent et descendent comme des montagnes russes.

DISPONIBLE SUR
ST
AMIGA
PC
SPECTRUM
COMMODORE 64

MicroStyle

6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414



de casser de l'alien, que de sauver les espèces menacées. C'est la dure loi du jeu (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**10**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Version Amiga

La version *Amiga* est identique à la précédente. Et le chargement est d'une lenteur qui ne correspond pas à une qualité de réalisation. C'est amusant le temps de quel-



ques parties, mais on risque de s'en lasser très rapidement. A.H.-L.

Intérêt	**10**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Dungeon explorer

Console NEC, carte Hudson soft

Ce programme, fortement inspiré de *Gauntlet*, vous propose d'explorer quatorze donjons peuplés de créatures agressives. Il est



possible de jouer à cinq simultanément, avec des personnages dotés de caractéristiques différentes.
Les clônes de *Gauntlet* ne se comptent plus, mais celui-ci est vraiment le meilleur. La finesse du graphisme et la précision de l'animation contribuent pour beaucoup au plaisir de jouer. Et puis, il y a quand même quelques innovations : chaque donjon comporte plusieurs étages reliés par des escaliers et un système de codes vous évite de tout reprendre depuis le début, à chaque nouvelle partie. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Bloody wolf

Console NEC, carte HE System

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Data East, vous tenez le rôle d'un commando chargé de libérer des prisonniers. Armé d'un fusil mitrailleur et de quelques grenades vous affontez des armées enne-



mies, ainsi que des hélicoptères et des sous-marins.
Le thème n'est pas très original et le graphisme est assez moyen, mais la recette fonctionne. Ça bouge très vite, les commandes sont un modèle de précision et on se laisse tout de suite prendre au jeu. C'est la meilleure conversion d'un jeu du type Commando. *Bloody Wolf* fera craquer plus d'un fan d'arcade. Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**E**

Waterloo

Amiga, disquette PSS

Au premier abord, c'est la représentation graphique du jeu et son maniement souris qui séduiront l'amateur de wargame traditionnel. En 3D, le champ de bataille qui vous entoure peut être visionné sous des angles différents. Mais si la notice traduite en français facilite la prise en main de ce logiciel,



il faudra de longues heures de préparation avant de comprendre la stratégie de ce fameux combat. Bien que très visuel, *Waterloo* s'adresse finalement aux plus purs amateurs du genre. Seuls ces derniers tireront profit de la richesse impressionnante du soft. A voir dans ce dernier cas seulement. Les néophytes se réfèreront à notre dossier consacré aux wargames.

Olivier Hautefeuille

Type	**wargame**
Intérêt	**14 (pour amateurs)**
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	**B**



Version Atari ST

Impossible de définir une différence entre les versions *Amiga* et *ST*. Les remarques sur cette dernière sont les mêmes que celles énoncées plus haut : un jeu de qualité pour les professionnels du wargame.

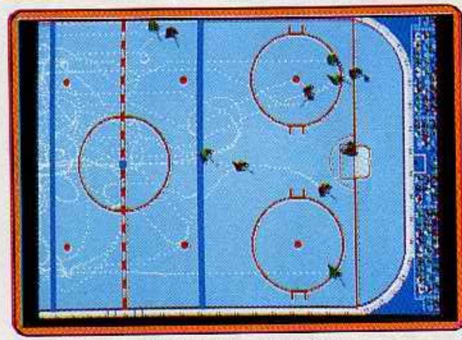
Intérêt	**14 (pour amateurs)**
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	**B**

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques hits ou rolling softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et le splendide Super Ski (PC).



Rick Dangerous (PC).



Gretzky Hockey (PC).

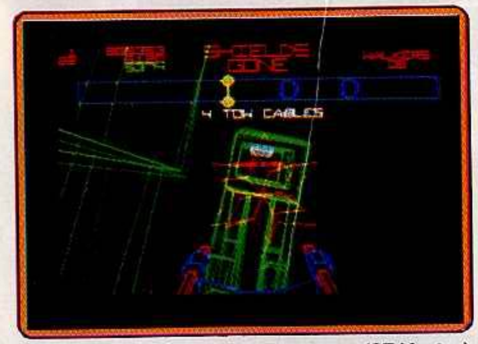


Space Racer (ST).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	BAAL Disquette Psygnosis	PC	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	BEAM Magic Bytes	C 64	Action/Reflexion	★★★★★	★★★★★
A connaître	BEAM Magic Bytes	ST	Action/Relexion	★★★★	★★★★★
Bof !	CASTLE WARRIOR Delphine Software	Amiga	Action	★★★	★★★★
Nul	CRYSTAL CASTLES KIXX	CPC	Action/Stratégie	★★★	★★★★
Bof !	DAILY DOUBLE CDS	ST	Sport	★★★★	★★★
Bof !	DAILY DOUBLE CDS	PC	Sport	★★★★	★★★
Bof !	DAILY DOUBLE CDS	Amiga	Sport	★★★★	★★★
Bof !	GEMINI WINGS Virgin	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
Bof !	GHOSTS'N GOBLINS Encore	CPC	Action	★★★★	★★★★★
Bof !	GRETZKY HOCKEY Bechesda	Softworks	Sport	★★★★	★★★★★
Nul	HUMAN KILLING MACHINE US Gold	PC, CGA, EGA	Action, combat vue latérale	★★	★
A connaître	JACK NICKLAUS Accolade	Commodore C 64	Golf	★★★★	★★★★
A connaître	MICROPROSE SOCCER Microprose	PC	Foot	★★★★	★★★★★
A connaître	MONTY ON THE RUN KIXX	CPC	Plates-formes	★★★★	★★★★★
Nul	NEW ZEALAND STORY Ocean	CPC	Arcade	★★	★★★
Bof !	PERMIS DE TUER Domark	Amstrad CPC	Action/stratégie	★★★★	★★★
HIT	LES PORTES DU TEMPS Legend Software	Atari ST	Aventure icône	★★★★★	—
A connaître	RICK DANGEROUS Disquette Firebird	PC	Action/stratégie	★★★★★	★★★★★
A connaître	SIMULATIONS HITS Loriciels	ST	Compilation	★★★★★	★★★★★
HIT	SKATE OR DIE Electronic Arts	CPC	Multi-épreuves	★★★★★	★★★★★
A connaître	STAR WARS TRILOGY Domark	Amiga/ST	Compilation action	dépend du titre	idem
HIT	SUPER SKI Microïds	PC CGA, EGA, VGA	Sport, ski	★★★★★ (VGA)	★★★★★ (AT et +)
Bof !	TOM ET JERRY Magic Bytes	C 64	Action	★★★★★	★★★★★



Stars Wars : Return of the Jedi (ST/Amiga).



Stars Wars : l'Empire contre-attaque (ST/Amiga).



Castle Warrior (Amiga).



Crystal Castles (CPC).

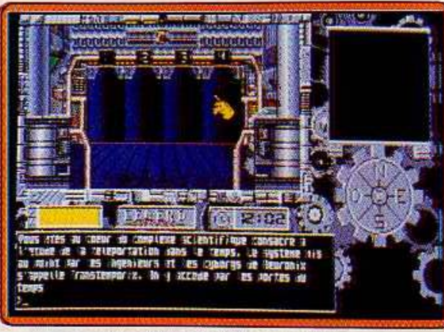


Jack Nicklaus (C 64).


Human Killing Machine (PC).



Daily Double (PC).

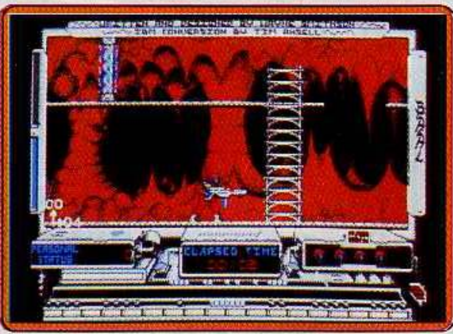

Les Portes du temps (ST).

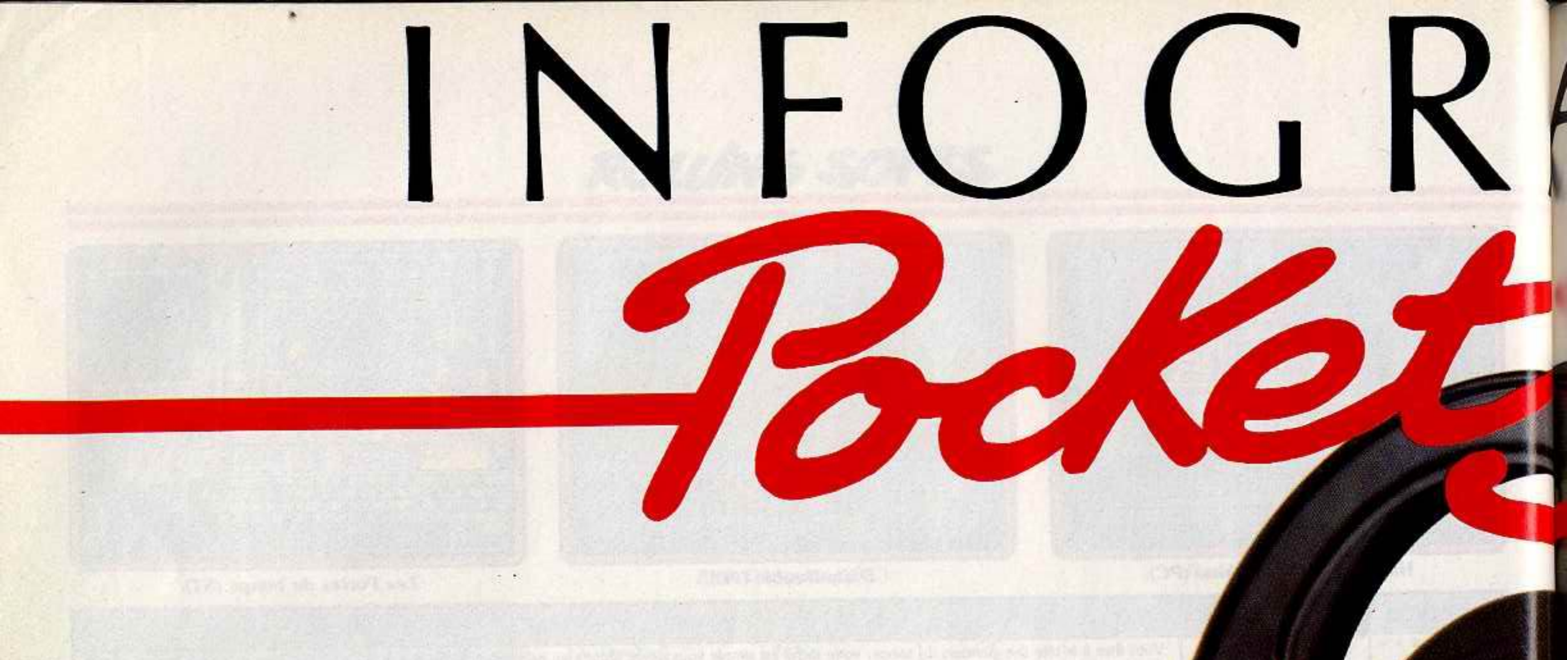
BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	14	C	Vous êtes à la tête des guerriers du temps, votre tâche est simple vous devez réduire au néant Baal le démon et ses hordes de sbires. L'adaptation sur *PC* du logiciel donne de bons résultats en mode EGA. Les animations sont fluides et les bruitages acceptables. E.C.
★★★★	12	B	*Beam* est un jeu d'action/réflexion dans la lignée de *Deflektor*. Vous devez relier des générateurs par des rayons laser, que vous ne pouvez franchir. De plus, différents objets vous attaquent sans cesse. C'est un jeu qui fait autant appel aux réflexes qu'à la réflexion. Un programme assez original. A.H.-L.
★★★★	12	C	*Beam* présente un agréable dosage entre action et réflexion. Il faut relier des générateurs d'énergie, en évitant de nombreux adversaires qui ne vous facilitent pas les choses. 27 tableaux de plus en plus difficiles, pour les amateurs de casse-tête. Mais les fans d'action n'y trouveront pas leur compte. A.H.-L.
★★★★★★	11	C	*Castle Warrior* sur *Amiga* est proche de la version *ST* (Tilt n° 68). S'il a conquis DB, ce soft ne m'a pas plus séduit sur *Amiga* que sur *ST* (cf contre-avis de *Tilt* n° 69, page 75). Les graphismes sont peu pratiques pour apprécier l'approche de l'ennemi. Bruitages et musiques somptueux. O.H.
★★★	7	A	Vous incarnez un petit ours dont la passion est de ramasser des diamants dans un labyrinthe en trois dimensions, ceci malgré le grand nombre de créatures maléfiques qui y rôdent. Les graphismes du programme sont pauvres en couleurs. Les animations sont médiocres et les bruitages inadaptés. E.C.
★★★	10	C	Tous les turfistes amateurs de micro risquent d'être aux anges. Voici en effet un programme de simulation de courses de chevaux. L'intérêt du jeu réside dans le fait que vous pouvez faire des paris sur les différents chevaux, répertoriés dans une gazette fournie avec le soft. Néanmoins ennuyeux. E.C.
★★★	9	C	En faisant des paris intelligents vous parviendrez rapidement à augmenter vos gains. Le jeu n'est pourtant pas très prenant car vous tenez un rôle essentiellement passif lors des courses. Les graphismes et les animations de ce logiciel ne marqueront pas nos mémoires. E.C.
★★★	9	C	Comme dans la version *ST*, vous disposez d'un grand choix de chevaux sur lesquels vous faites des paris cumulatifs. Les graphismes du logiciel sont largement en dessous des possibilités de la machine et les animations ne sont visibles que lors des courses auxquelles vous assistez en spectateur. E.C.
★★★★	9	C	Cette conversion d'un jeu d'arcade est un shoot-them-up à scrolling vertical des plus classiques. Je ne connais pas le programme original, mais je doute que les graphismes soient aussi simplets. On peut jouer à deux, mais on peut également ne pas y jouer du tout. A.H.-L.
★★★★	10	A	La réapparition de l'antique *Ghosts and Goblins* en format « budget » ne déplaira pas aux aficionados de ce jeu d'arcade. Le thème est classique : vous êtes un preux chevalier qui doit libérer une princesse d'un « gros méchant ». Les graphismes sont pauvres en couleurs, mais les animations acceptables. E.C.
★★	9	C	Encore un hockey de plus, me direz vous ? Eh bien oui, de plus il n'a rien de particulier. A noter cependant l'excellente qualité de la présentation du jeu (un hockeyeur expédie son palet en plein milieu de votre écran). Les graphismes sont petits et vus de dessus. Les animations sont correctes. E.C.
★	4	B	*HKM* sur *PC* est un véritable fiasco. L'animation des personnages est bien trop saccadée sur *AT* (imaginez sur *XT* !) et les personnages se noient dans le décor trop fouillé. Tout se mélange à l'écran et il est impossible de vraiment connaître la portée des coups (cf Tilt n° 66, version *ST, Amiga, CPC*). O.H.
★★	15	B	Voici un très bon golf, classique, mais qui utilise au maximum les performances du *C 64*. Compétition ou entraînement, deux scénarios sur la face B de la disquette. *Jack Nicklaus* ne possède que deux « petits » défauts : les bruitages sont limités et l'apparition des écrans est assez lente (8 bits !). O.H.
★★★	13	C	Avec l'arrivée d'un jeu de foot sur *PC*, les heures de bureaux risquent de se transformer en affrontements dignes du Parc des Princes. Ce logiciel dispose de particularités telles que la prise en compte de données climatiques (pluie) ou le passage au ralenti de certaines actions. Un bon soft. E.C.
★★★★	13	A	*Monty on The Run* est un grand classique des 8 bits, réédité à prix réduit. A mi-chemin entre jeu de plates-formes et d'arcade/aventure, c'est un programme difficile et prenant. Si vous ne le connaissez pas, n'hésitez pas à l'essayer. Mais attention, vous risquez de passer des heures devant votre écran. A.H.-L.
★★★	5	B	*New Zealand Story* est un grand jeu d'arcade, mais cette conversion ne lui rend vraiment pas justice. Alors que toutes les autres versions sont excellentes, celle-ci est lamentable. Le graphisme est grossier et on n'a rarement vu de scrolling multidirectionnel plus raté. Une bavure qu'il convient d'ignorer. A.H.-L.
★★★	10	B	Après son hit sur *Amiga, ST* et *PC* (*Tilt* n° 69), l'agent 007 arrive sur *PC*. Graphiquement, le jeu est réussi. Mais l'animation est si calme qu'il est possible d'éviter les balles un peu trop facilement. Si le jeu reste varié, on ne retrouve pas l'angoisse et la difficulté du hit. Dommage... O.H.
★★★	16	C	Cette version *ST* des *Portes du temps* est en tout point identique à la version *Amiga* (testées dans *Tilt* n° 64 page 105). Une aventure/icône bien conçue, soutenue par des graphismes de qualité, maniable et de plus rédigée en français. En bref, un bon soft classique. O.H.
★★★★	14	C	Vous devez pénétrer successivement dans un temple aztèque, une tombe égyptienne et une forteresse. Vous disposez d'une panoplie d'armes pour vous défendre (dynamite, bâton, revolver). L'intérêt du jeu réside dans les pièges plus ou moins pervers. Le soft est techniquement bien réalisé. E.C.
★★★★★	15	C	Une bonne compilation de trois bons jeux de Loriciels. Malgré le titre, seul *Turbo Cup* est une simulation. *Mach 3* est un bon shoot-them-up et *Space Racer* est une superbe course de motos futuriste. Ces jeux n'ont en commun qu'une bonne simulation 3D, mais chacun d'eux est intéressant. A.H.-L.
★★★★	15	B	*Skate or Die* vous propose cinq épreuves de skateboard, toutes plus réussies les unes que les autres. La course contre la montre et la *Jam* à deux joueurs, sont des pièces d'anthologie. La version *CPC* bénéficie de graphismes très fins, mais hélas en monochrome. A.H.-L.
idem	13	C	Trois disquettes pour retracer la fabuleuse épopée de la *Guerre des étoiles*. Consultez les articles sur *Star Wars, Empire Strikes Back* et *Return of the Jedi* (*Tilt* n° 53, 58 et 59 H). Il ne s'agit pas des meilleurs shoot-them-up du genre mais les fans apprécieront. Versions *ST* et *Amiga* identiques. O.H.
—	16	C	Cette nouvelle version de *Super Ski* sur *PC* offre une nouveauté, le jeu en VGA. Sur une configuration bien sûr très onéreuse, ce jeu est aussi souple que joli. Ce titre demeure un hit, pour la simple raison qu'on ne lui connaît aucun concurrent direct vraiment intéressant. O.H.
★★★★	8	B	C'est une excellente idée de réaliser un jeu à partir de ces deux grandes vedettes du dessin animé. Les graphismes sont excellents, mais on ne se laisse pas longtemps prendre au jeu. Passé le plaisir de la découverte, il ne reste plus qu'un jeu difficile, avec un personnage qui répond mal aux commandes. A.H.-L.



Daily Double (Amiga).


Super Ski (PC).


Baal (PC).


INFOGR
Pocket


AMES
Soft
INFOGRAMES
Pocket Soft
HOSTAGES
ATARI 520-1040 ST
Colour monitor
Disk double sided
Disquette double face
AMIGA 500, 1000, 2000
ATARI 520, 1040 ST Lecteur double face
99F
INFOGRAMES
Pocket Soft
Vanlock's Quest
ATARI 520-1040 ST
Colour monitor
AMIGA 500, 1000, 2000
ATARI 520, 1040 ST
99F
INFOGRAMES
Pocket Soft
WANTED
ATARI 520-1040 ST
Colour monitor
Disk double sided
Disquette double face
AMIGA 500, 1000, 2000
ATARI 520, 1040 ST Lecteur double face
99F
INFOGRAMES
Pocket Soft
ACTION SERVICE
ATARI 520-1040 ST
Colour monitor
AMIGA 500, 1000, 2000
ATARI 520, 1040 ST
99F
INFOGRAMES
Pocket Soft
TRAUMA
ATARI 520-1040 ST
Colour monitor
AMIGA 500, 1000, 2000
ATARI 520, 1040 ST Lecteur double face
99F
INFOGRAMES
Pocket Soft
SPIDERTRONIC
ATARI 520-1040 ST
Colour monitor
AMIGA 500, 1000, 2000
ATARI 520, 1040 ST
99F
9F
VILLAGE · R.C.S. Lyon B 319 804 506

ACHETEZ AUJOURD'HUI, PAYEZ EN FÉVRIER !!! *

* Crédit CREG 90 jours TEG



L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

Achetez un second téléviseur avec votre micro !!!!

LA MICRO AU MEILLEUR PRIX ! LE SERVICE EN PLUS !!!!





GAMME LOISIR :

CPC 464 : livré avec 1 pistolet, 6 jeux, manette, câble de téléchargement	
monochrome	1 790
couleur	2 690
CPC 6128 : livré avec 50 jeux + manette	
monochrome	2 690
couleur	3 690
Station Amstrad : permet de transformer votre moniteur en téléviseur	990
Imprimante 464-6128 : livrée avec le traitement de textes TEXTOMAT	1 690
Clavier musical	990

GAMME PC 1512 :

Gamme livrée avec INTÉGRALE PC, PC 1512 + disque dur 20 MO + imprimante DMP 3160	
monochrome	7 990
couleur	9 490

GAMME PC 1640 :

PC 1640 + disque dur 20 MO + imprimante DMP 3160	
monochrome Hercules	10 990
couleur ECD	12 490

Toute la gamme PC 1640 disponible à des prix défiant toute concurrence ! Consultez notre minitel !

GAMME PC 2086-2286 :

PC 2086 + disque dur 30 MO + imprimante DMP 3160 + logiciel WORKS	
monochrome	11 990
couleur	12 990
PC 2286 + disque dur 40 MO + imprimante 24 Aig. LQ 3500	
monochrome	16 990
couleur	17 990

GAMME PPC :

Gamme livrée avec le fabuleux tableur « QUATTRO » + 1 écran PPC GRATUIT !

PPC 512 SD	4 990
PPC 512 DD	6 490
PPC 640 SD	5 990
PPC 640 DD	7 490
PPC 512 HD	9 990
PPC 640 HD	10 990

GAMME 520 STE : livrée avec 10 jeux + manette

520 STE PERITEL	3 490
520 STE + TV COULEUR PAL/SECAM	4 990
520 STE + moniteur couleur SC 1425 + imprimante STAR LC 10 couleur	6 990

GAMME 1040 STF :

1040 STF PÉRITEL	3 990
1040 STF MONOCHROME	4 990
1040 STF COULEUR	6490
OFFRE BUREAUTIQUE : 1040 STF MONOCHROME + imprimante CITIZEN 120 D + PACK BUREAUTIQUE	5 990

GAMME MEGA ST1 :

MEGA ST1	5 490
MEGA ST1 + SM 124 (monochrome)	6 490
MEGA ST1 + SC 1224 (couleur)	7 490
MEGA ST1 + SM 124 + logiciel MEGAPAGE + imprimante STAR LC 10	7 990

GAMME POCKET :

POCKET ATARI	2 990
MALETTE POCKET : POCKET ATARI + interface parallèle + imprimante DICONIX + malette	6 990

EXCLUSIF !!!

La machine multicompatible du marché !!!

ST-MAC-PC

ATARI 1040 STF + émulateur Mac « SPECTRE » + émulateur PC « PC SPEED » + disque dur 30 MO

au prix incroyable de **13 900**



36.15 Code VS
Par minitel :
toutes les nouveautés, les astuces, domaine public

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!

AU CENTRE : 47/50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais-Royal

AU SUD : 251, boulevard Raspail - 75014 PARIS - Métro Raspail

A L'OUEST : 7, rue de l'Église - 92200 NEUILLY - M° Pont-de-Neuilly

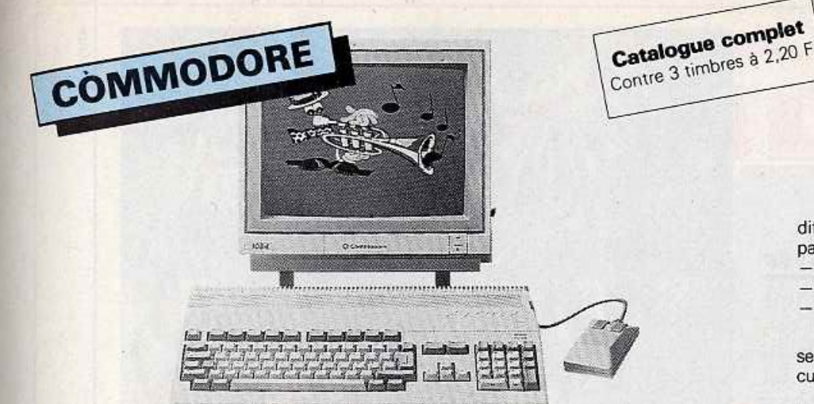
MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI
de 9 heures à 20 heures sans interruption

(1) 42.86.03.44

Nouveau magasin VIDÉOSHOP !
Dans le XIIe arrondissement
260, rue de Charenton, 75012 Paris

COMMODORE

Catalogue complet
Contre 3 timbres à 2,20 F



GAMME AMIGA 500 :

AMIGA 500 PÉRITEL + 10 jeux + manette + logiciel graphique	**3 690**
COFFRET STARTER KIT : AMIGA 500 + traitement de textes « KINDWORDS » + logiciel graphique « FUSION PAINT » + 3 jeux (Crazy Cars - Miniature Golf - Super-ski	**3 990**
CONFIGURATION COULEUR (avec moniteur TV PAL/SECAM)	**5 490**
COFFRET HOME OFFICE : AMIGA 500 + 5 logiciels de traitement de textes, PAO, graphisme	**4 490**
CONFIGURATION COULEUR	**5 990**
OFFRE DIGITALISATION : STARTER KIT + digitaliseur DIGIVIEW + logiciel DIGIPAINT 3	**5 990**
OFFRE GRAPHISME : STARTER KIT + imprimante STAR LC 10 couleur	**5 490**

GAMME AMIGA 2000 :

OFFRES SPÉCIALES RÉSERVÉES AUX ÉTUDIANTS ET ENSEIGNANTS. VIDÉO SHOP fait encore plus en vous offrant une fabuleuse imprimante STAR LC 10 avec l'une des configurations suivantes :

AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte XT	**12 990**
AMIGA 2000 + moniteur 1084 + carte AT	**16 990**

EURO-PC



Le nouveau compatible PC qui, lui fera sûrement des EUROS !!!
Livré avec le fabuleux logiciel de Microsoft « WORKS »

EURO PC + moniteur monochrome + imprimante CITIZEN 120D	**5 990**
EURO PC + moniteur couleur + imprimante CITIZEN 120D	**6 990**

Formation collective sur logiciel « WORKS » assurée
NOUS CONSULTER !

IMPRIMANTES

UN CHOIX ET DES PRIX ... IMPRESSIONNANTS !

En matière d'imprimantes, nous avons sélectionné pour vous tout un choix difficile à cerner sur le marché. En effet, il existe trois types d'impression principaux :

- Matricielle 9 ou 24 aiguilles
- Jet d'encre
- Laser

Comment choisir ? Dans nos magasins nous vous y aidons en vous conseillant selon l'utilisation que vous allez en faire et en vous apportant pour chacune des imprimantes proposées un exemple d'écriture ou de graphisme.

Et puis, si comme saint Thomas, vous ne croyez que ce que vous voyez eh bien essayez les sur place ou faites un tirage de vos textes ou de vos graphismes en libre service !!!

AMSTRAD :					
DMP 3160	9	aiguilles	80 col	160 Cps	**1 790**
DMP 3250*		"	"	" (PAR/SER)	**2 490**
DMP 4000*		"	132 col	200 Cps	**2 490**
LQ 3500*	24	"	80 col	160 Cps	**3 290**
LQ 5000*	24	"	132 "	288 Cps	**5 290**
* Livrée avec logiciel de PAO FIRST PUBLISHER					
STAR :					
LC 10	9	"	80 "	144 Cps	**1 950**
LC 10 couleur	9		80 "	144 Cps	**2 490**
LC 24-10	24	"	80 "	170 Cps	**2 990**
CITIZEN :					
120D	9	"	80 "	120 Cps	**1 490**
MSP 15E	9	"	132 "	160 Cps	**3 490**
SWIFT 24	24	"	80 "		**3 990**
HQP 45	24	"	132 "		**4 990**
EPSON :					
LX 800	9	"	80 "	180 Cps	**2 150**
LQ 500	24	"	80 "	180 Cps	**3 690**
FX 850	9	"	80 "	264 Cps	**4 990**
FX 1050	9	"	132 "	264 Cps	**5 990**
LQ 850	24	"	80 "	330 Cps	**6 990**
LQ 1050	24	"	132 "	330 Cps	**7 990**
GQ 5000	Laser				**15 990**
NEC :					
P 2200	24	"	80 "	140 Cps	**3 490**
P6 +	24	"	80 "	264 Cps	**5 990**
P7 +	24	"	132 "	264 Cps	**7 990**
MANESMANN-TALLY :					
MT 81	9	"	80 "	155 Cps	**1 590**
MT 222	24	"	80 "	264 Cps	**5 990**
MT 905	Laser				**14 990**
HEWLETT-PACKARD :					
THINKJET	jet d'encre				**3 990**
DESKJET	jet d'encre				**7 490**
LASER JET 2	laser				**16 990**

Toutes nos imprimantes bénéficient d'une garantie de 2 ans * pièces et main-d'œuvre. Une mise en œuvre ou une configuration peuvent être mise en place par nos techniciens.

* Sauf tête d'impression

SUR PLACE, NOUS EFFECTUONS TOUS TRAVAUX DE TIRAGES LASER, SORTIES COULEUR, SCANNER, TRANSFERTS DE FICHIERS. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE SERVICE !!!

BON DE COMMANDE

NOM : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Ville : ______ Tél. : ______

☐ Je possède un ordinateur, (marque) : ______

☐ Je désire recevoir votre catalogue (joindre 3 timbres à 2,20 F).

Renvoyez ce bon à VIDÉO SHOP — BP 105, 75749 PARIS CEDEX 15,

☐ Je passe commande à VIDÉOSHOP du matériel suivant : TI 71

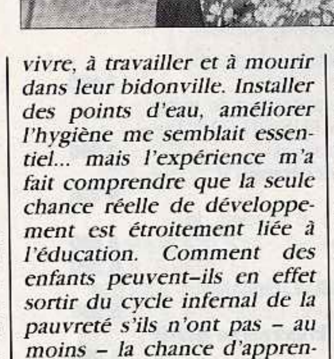
DÉSIGNATION	QUANTITÉ	MONTANT
* Port : 100 f par colis	TOTAL	

Je choisis le mode de règlement suivant:

- Carte Bleue:
  N° carte
- Chèque
- Mandat Postal
- Contre remboursement
- A crédit. Joindre: - Fiche de paie
  - Quittance EDF
  - Relevé d'identité bandaire
  - Photocopie Carte d'identité.

DATE: SIGNATURE (signature des parents pour les mineurs)

35 000 Français ont un filleul au bout du monde...



Il y a 8 ans, Pierre-Bernard LE BAS (H.E.C.) inaugurait le principe du parrainage personnalisé d'enfants du Tiers-Monde. Aujourd'hui, grâce à l'association Aide et Action, plus de 35 000 enfants en Inde, au Togo, au Sénégal, au Rwanda, au Kenya ont en France un parrain ou une marraine qui s'occupe d'eux, qui pense à eux...

Une autre façon d'être parrain

Jean-Michel D., 30 ans, habite à Annecy. Ce jeune papa de trois enfants, après avoir parrainé un enfant au Kenya, est depuis quelques mois le parrain de Nikuze, une petite Rwandaise au visage rieur. *"Quand j'ai découvert le principe du parrainage personnalisé,* explique-t-il, *j'ai été séduit par l'idée de donner sa chance à un enfant du bout du monde".*

Marie-Françoise D., médecin du travail à Lyon, est la marraine de Subramanian, un petit garçon de l'Inde du Sud : *"J'ai été marquée par un voyage en Inde et j'ai voulu faire quelque chose de directement efficace".*

Comme Jean-Michel, comme Marie-Françoise, ils sont aujourd'hui en France plus de 35 000 à permettre à un enfant du bout du monde de suivre une scolarité primaire dans de bonnes conditions.

Le parrainage : un système original

Si Subramanian et Nikuze ont aujourd'hui un parrain ou une marraine qui a accepté de financer leur scolarité, c'est grâce à Aide et Action, une association née d'une "expérience personnelle", celle de son fondateur.

En 1978, Pierre-Bernard Le Bas, alors jeune diplômé H.E.C., part pour deux années de coopération en Inde. Deux années au contact d'une population d'une extrême pauvreté.

"A Bombay, se souvient-il, *c'était inimaginable : des milliers d'enfants condamnés à vivre, à travailler et à mourir dans leur bidonville. Installer des points d'eau, améliorer l'hygiène me semblait essentiel... mais l'expérience m'a fait comprendre que la seule chance réelle de développement est étroitement liée à l'éducation. Comment des enfants peuvent-ils en effet sortir du cycle infernal de la pauvreté s'ils n'ont pas – au moins – la chance d'apprendre à lire et à écrire ?"*

En 1981, de retour en France, Pierre-Bernard Le Bas crée "Aide et Action" et lance l'ingénieux système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois. Un dossier de présentation de son filleul, avec une photo, lui est alors adressé. Par la suite, le parrain reçoit régulièrement des nouvelles de son filleul.

Une photo, un dessin, quelques mots...

Deux à trois fois par an, avec le commentaire de l'instituteur, un joli dessin, parfois même une lettre... c'est, pour chaque enfant, la façon de tenir au courant son parrain ou sa marraine de ses progrès.

Le parrain peut aussi envoyer des cartes postales ou des photos et ainsi, établir une relation personnelle avec son filleul.

Le parrainage dure le temps de la scolarisation primaire. Il permet à l'enfant de suivre sa scolarité dans de bonnes conditions ; il permet aussi d'agir sur son environnement : alphabétisation, santé, eau potable, etc.

Dans son petit village près de Viralimalaï, Subramanian, 7 ans, a aujourd'hui confiance en l'avenir. N'a-t-il pas écrit à Marie-Françoise que, plus tard, il serait – comme sa marraine – médecin... Nikuze, qui a 9 ans, a désormais toutes les chances de sortir, elle aussi, du cycle infernal de la pauvreté.

100 F, qu'est ce que c'est ?

100 francs par mois, une somme qui, ici, ne nous prive de rien d'essentiel ! 100 francs là-bas, en Inde ou en Afrique, c'est l'espoir rendu à tant d'enfants.

Le parrainage n'est pas l'aide d'un jour, c'est un cheminement pendant plusieurs années entre un filleul et son parrain. Bien sûr, ce parrainage peut être interrompu à tout moment. Aide et Action s'engage alors à maintenir l'enfant à l'école.

Accepter de parrainer un enfant du bout du monde, c'est aider peut-être une petite fille comme Nikuze au Rwanda, ou comme Subramanian, ce petit Indien qui aimerait tant devenir médecin à son tour.

Aujourd'hui vous pouvez, vous aussi, rejoindre cette grande chaîne de solidarité mise en place par l'association Aide et Action.

N'hésitez plus, parrainez un enfant du bout du monde.

B.M.

NOM USUEL : FADIGA MAWAMA
DATE DE NAISSANCE : 1984 SEXE : Féminin
CLASSE ACTUELLE : CP1
ANNEE THEORIQUE DE SA FIN DE SCOLARITE : 1995
NOM DE SON ECOLE : HAGOU

FADIGA et sa famille appartiennent à l'ethnie LOSSO. Sa langue maternelle est le NAWDEM.
Fadiga débute le cycle primaire, cette année, en CP1.
La soukhala familiale se trouve à environ 20 minutes de l'école.
Son père, Gnindjonga, cultive sorgho, haricot, igname, manioc, riz, mil, cultures exclusivement destinées à assurer la nourriture quotidienne de la famille.
En plus des travaux ménagers qui lui incombent, sa mère, Koumnaka, travaille également aux champs.
Fadiga aide ses parents aux champs ; mais le plus souvent, elle assure l'approvisionnement de la famille en eau et en bois, et s'occupe aussi de l'élevage de volaille.



Le jeu favori de Fadiga et des petites filles du village est le jeu universel de la "cuisine", qui est d'imiter maman en préparant fictivement la cuisine la sauce et la pâte, avec les mille petits objets de la nature.
D'un bout de pagne et de quelques perles, Fadiga habille aussi sa poupée en bois.



DU 1er CHAMPIONNAT EUROPEEN DE JEUX MICRO ET VIDEO

Le 1er championnat européen de jeux micro et vidéo organisé par TILT (France), MICROMANIA (Espagne) et COMPUTER VIDEO GAMES (Angleterre) qui s'est déroulé les 14 et 15 octobre 1989 au Salon de la Micro a connu un grand succès auprès des lecteurs de TILT et de tous les « mordus » de jeux micro et vidéo... Nous publions aujourd'hui les résultats et les prix remis aux gagnants.

SELECTION DE L'EQUIPE DE FRANCE

1er prix : 5 000 F à Marc ALVAREZ
2e prix : 2 500 F à Fabrice WANG
3e prix : 3 Louis d'or à Xavier FLAMENT
4e prix : 1 Louis d'or à Guillaume NOIRET
5e prix : 1 Louis d'or à Jean-François VERJAT

CHAMPIONNAT EUROPEEN

TEAM VAINQUEUR : l'Angleterre, équipe composée de Stuart CAMPBELL, Martin DEEM, Paul GLANCEY, Simon HADLINGTON, Julian RIGNALL.
Chaque joueur a reçu 3 000 F.
EN SECONDE POSITION, l'équipe française, citée ci-dessus.
EN TROISIEME POSITION, l'équipe espagnole composée de Roberto RODRIGUES TORRES, Miguel A. DIAZ MARTIN, Carlos R. HINCHALDO, Pedro HIDALGO MARTIN.

Le meilleur joueur européen est français ! Guillaume NOIRET a donc reçu en prime un chèque de 2 500 F.

BRAVO ENCORE A TOUS LES PARTICIPANTS ET RENDEZ-VOUS L'ANNEE PROCHAINE POUR LA 2e EDITION DE CE CHAMPIONNAT.

Nos remerciements à AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, NINTENDO, SEGA, US GOLD, CAP COM et LORICIEL pour leur aimable collaboration.

DOSSIER

ALLONS Z'ENFANTS DE LA PARTIE !

Pas besoin de passer par Saint-Cyr ou West Point pour apprendre à diriger une armée : grâce aux micros, les jeux de guerre sont maintenant à la portée de tous. Alain Huyghues-Lacour, en grand uniforme, divulgue ses trucs pour battre César ou Napoléon.

Wargames: mode d'emploi

Ce type de jeu semble exister depuis la nuit des temps, sous une forme ou une autre. Il y a quelques siècles de cela, des passionnés recréaient déjà des batailles célèbres à l'aide de soldats de plomb. En remontant encore plus loin, on peut considérer que les échecs et le jeu de go sont les premiers wargames que l'on connaisse. Le principe est de mettre en présence deux armées ennemies, de force égale ou non, sur un terrain donné. L'affrontement peut se dérouler sur un simple champ de bataille, ou un pays entier, voire un continent. La grande majorité des wargames reprennent une bataille célèbre de l'histoire, mais il existe également des créations originales inspirées de thèmes de science-fiction ou *d'heroic fantasy*. Mais même lorsqu'un wargame s'écarte de la réalité, il n'en conserve pas moins une grande rigueur et des règles précises. C'est le jeu de stratégie par excellence, car le succès repose tout entier sur la réflexion et le hasard n'y joue aucun rôle. De judicieux choix stratégiques et une bonne estimation des intentions de l'ennemi sont les clefs du succès.

Les jeux de plateau

Les wargames modernes se jouent à deux sur une carte, généralement divisée en hexagones, sur laquelle les adversaires

déplacent des unités, sous la forme de figurines ou de pions ornés de symboles. Les hexagones sont de différentes couleurs pour différencier la nature des terrains. Il est évident que le déplacement d'une unité est plus ou moins rapide selon le terrain traversé. Certains hexagones sont infranchissables car ils correspondent, par exemple, à une rivière traversant le champ de bataille. Les règles de ces programmes s'inspirent de principes communs, mais il existe de nombreuses variantes en fonction des époques généralement. Il est indiscutable qu'une bataille de l'antiquité ne se déroule pas de la même façon que les guerres napoléoniennes ou, à plus forte raison, qu'un conflit du XX ème siècle. L'évolution des armes et des moyens de transport, à travers les siècles, rendent impossible l'adoption d'une règle unique. Dans les wargames qui se déroulent au XX ème siècle, l'aviation joue un rôle déterminant. On ne la représente pas sur la carte, mais des points de support aérien sont attribués aux unités sur le terrain.

Les wargamers

Les joueurs sont des passionnés de tous âges, qui se consacrent aux wargames comme d'autres entrent en religion. Il existe de très nombreux clubs qui leur permettent de se retrouver pour livrer des batailles acharnées. La plupart des programmes sont réalisés aux Etats-Unis, où ils sont très populaires. Une bonne connaissance de la langue anglaise est indispensable pour un wargamer. En effet, les notices ne sont pas souvent traduites, bien que certaines boutiques spécialisées fournissent parfois à leurs clients des traductions photocopiées.

Boutiques et revues

Les magasins qui vendent des wargames sont également spécialisés dans les jeux de rôle et les jeux de société. La plus célèbre est la boutique Descartes qui a des relais dans de nombreuses villes de France. Temps libre est également une boutique bien connue des wargamers parisiens et il existe même des sociétés de vente par correspondance. A titre indicatif, le prix d'un wargame se situe entre 50 et 250 F.

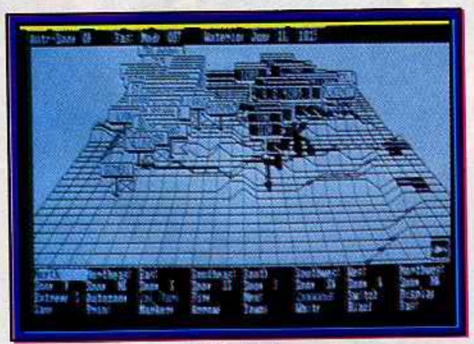
Quant aux magazines, on en compte trois. Deux d'entre eux se consacrent aux wargames, mais aussi aux jeux de rôle et aux jeux de sociétés : *Casus Belli* et *Jeux et stratégie*. Ce dernier avait cessé de paraître l'été dernier, mais le titre a été racheté depuis et il sera à nouveau dans les kiosques à partir d'octobre. Ces magazines sont fort bien faits et on y trouve fréquemment des wargames sous forme de cartes et de



pions à découper, ainsi que les scénarios et les tables de résolution de combats. Il existe également un magazine exclusivement dédié aux wargames, *Le Journal du stratège*. A mi-chemin entre fanzine et journal professionnel, il n'est distribué que dans les boutiques spécialisées. Contrairement aux deux autres, qui jouent plutôt un rôle d'initiation aux wargames, cette revue s'adresse uniquement aux spécialistes du genre et un néophyte serait bien en peine de comprendre une seule ligne.

Micro et jeux de plateau même combat ?

Divers facteurs font que wargames et micro étaient faits pour se rencontrer. Tout d'abord un micro est un adversaire qui est toujours disponible. S'il n'est pas difficile de trouver un partenaire pour faire une belote, c'est une autre affaire quand il s'agit de simuler une bataille historique. Les wargames sur micro sont très populaires aux Etats-Unis où les nombreux fans s'entraînent devant leur écran entre deux rencontres avec des partenaires compétents. C'est surtout pour cette raison que la grande majorité des wargames sur micro ne sont que des adaptations de jeux de plateau.
On peut regretter que les énormes capacités d'un ordinateur ne soient pas mieux utilisées. Mais les programmeurs spécialistes des wargames sont rares et c'est un genre qui ne s'improvise pas. Dommage, car l'ordinateur permet des innovations très intéressantes. Par exemple, dans le *Waterloo* de PSS qui vient d'être publié, les ordres que vous donnez peuvent être mal compris et ils ne parviennent aux unités concernées qu'après un certain délai. Ce type d'innovation, difficilement applicable à un jeu de plateau, va indiscutablement dans le sens d'un plus grand réalisme. En outre, l'ordinateur est l'instrument idéal pour gérer les combats entre plusieurs unités, en effectuant presque instantanément des calculs complexes en prenant en compte de nombreux facteurs.
En revanche, la grande faiblesse de l'ordinateur, par rapport aux jeux de plateau, repose sur la représentation du champ de bataille. Comment faire tenir la totalité du théâtre d'opérations sur un écran ? Il serait alors pratiquement impossible de distinguer les unités engagées en raison de leur petite taille. Dans leur grande majorité, les wargames sur micro ne représentent qu'une petite partie du terrain sur l'écran et vous devez déplacer l'image pour découvrir les autres zones. Cela constitue un sérieux handicap, car le joueur ne peut avoir une vision globale de la situation, comme c'est le cas pour les jeux de plateau. Cela vous oblige à faire l'effort supplémentaire de mémoriser la position des unités dans chaque portion de terrain et à l'assembler dans votre tête à la manière d'un puzzle. On pourrait comparer cela à une partie d'échecs dans laquelle les joueurs ne pourraient voir plus de quatre cases à la fois. Ce n'est pas impossible, après tout certains joueurs d'échecs font des parties en aveugle, en se donnant les coordonnées de leurs déplacements, qu'ils mémorisent sans avoir besoin d'un échiquier. Le second inconvénient de l'ordinateur c'est que, dans un tel jeu, la présence d'un adversaire en chair et en os est bien plus stimulante. Sans même parler de la complicité qui existe entre deux passionnés d'un type de jeu aussi particulier.



UMS (PC).



Waterloo (Amiga).

Un wargame ça use...

C'est un genre difficile qui exige de gros efforts de la part des joueurs désireux de s'initier. Première source de frustration : la notice. En effet, le néophyte qui achète son premier wargame « pour voir » et court chez lui se mettre à son clavier sera déçu. Il devra en effet commencer par étudier la notice pendant des heures, voire des jours, avant de pouvoir faire quoi que ce soit. Dur, dur ! De plus, les notices sont généralement aussi volumineuses que complexes et de nombreux débutants risquent fort de craquer avant même de commencer à jouer. D'autant plus que, les wargames n'étant guère populaires dans notre pays, les notices sont rarement traduites en français, ce qui n'arrange pas les choses.
Si vous ne maîtrisez pas l'anglais, l'étude d'une notice volumineuse à l'aide d'un dictionnaire risque d'être le plus mauvais souvenir de votre carrière de joueur... C'est l'enfer !

... mais c'est bon

Il faut vraiment s'accrocher pour assimiler le fonctionnement d'un wargame, mais si on va jusqu'au bout, on peut vraiment s'éclater. Je verse une larme d'émotion au souvenir de ma première victoire sur Rommel, lors du débarquement en Normandie (*Battle for Normandy* sur *C64*). Et même les défaites qui avaient précédé étaient très excitantes. Une fois qu'on a franchi le pas, un wargame est un jeu qui se vit avec beaucoup d'intensité et dont on ne se lasse pas rapidement. Y jouer c'est mettre le doigt dans un redoutable engrenage qui vous prend la tête et vous fait perdre toute notion du temps. Même moi, qui ne jure que par l'arcade, j'ai passé des nuits blanches à guerroyer sur les plages de Normandie ou sur les champs de bataille de la troisième guerre mondiale. Je ne me rendais compte de l'heure qu'à la lumière du petit matin et j'allais m'écrouler sur mon lit... pour y dormir d'un sommeil agité en rêvant de troupes en déroute et de brillantes offensives. Vu de l'extérieur, on a l'impression qu'un wargame est un jeu lent et ennuyeux, mais si on s'en donne la peine, ce type de programme se révèle particulièrement riche en sensation fortes.

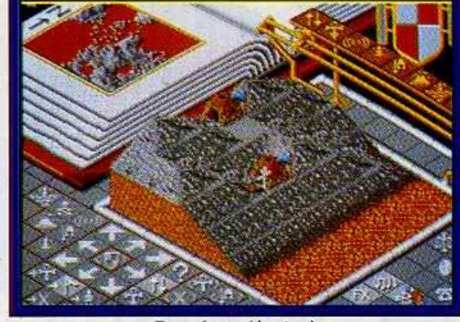
La nouvelle génération de wargames

Si vous n'avez jamais joué, faites donc une tentative car ce genre difficile ne manque pas d'intérêt. Pour une première approche il est important de faire le bon choix. Si vous commencez par des jeux complexes comme *UMS* ou *Waterloo*. A moins que vous ne soyez particulièrement doués, l'affaire risque de mal tourner et vous risquez de développer une véritable allergie à ce type de jeux. Le wargame est un genre à manier avec beaucoup de précautions. Si vous voulez conserver votre santé physique et mentale, l'ordonnance prescrit de commencer par des wargames « doux ». Récemment nous avons assisté à la naissance d'une nouvelle génération de jeux, bien plus simples d'accès et s'inspirant plus ou moins de ce genre. A des degrés divers, *Conflict Europe, Lords of the Rising Sun* et *Populous* participent au renouvellement du genre.



Concept et scénario

Conflict Europe est un wargame qui oppose les forces de l'OTAN à celles du Pacte de Varsovie lors de la prochaine guerre mondiale. Cinq scénarios très plausibles vous sont proposés : le conflit commence après deux semaines de tension et les troupes du Pacte sont sur leurs positions ; ou bien le conflit est déclenché subitement et aucun des deux camps n'est en position ; ou bien un traité a permis le retrait des armes nucléaires (leur utilisation déclencherait automatiquement une guerre nucléaire totale) ; ou bien l'option guerre des étoiles a été développée par les deux grands et tout missile sera détruit automatiquement à l'exception des armes nucléaires tactiques de courte portée ; ou bien les Américains se sont retirés de la scène européenne et la Pologne ainsi que la Roumanie ont rompu avec le pacte de Varsovie. La grande variété de ces scénarios vous impose des stratégies adaptées à chaque cas, ce qui est un gage de longévité pour ce programme. La grande innovation de *Conflict Europe* est de présenter un wargame assez réaliste tout en simplifiant les procédures de fonctionnement. Ce programme fait l'impasse des problèmes de ravitaillement qui sont généralement l'un des facteurs déterminants de la plupart des wargames. Ces questions sont prises en charge par l'ordinateur, sans que vous ayez à vous en préoccuper. *Lords of the Rising Sun* met en scène deux seigneurs dans le Japon du XIIe siècle qui s'affrontent lors de la guerre du Gempei.


Populous (Amiga).

L'enjeu est de devenir le shogun (le maître du Japon, l'empereur ne jouant pas de rôle politique) et tous les coups sont permis pour y parvenir. Ce programme est assez proche d'un wargame, mais sa particularité repose sur la présence de nombreuses scènes d'action.


Sinbad (ST).

Cinemaware avait déjà utilisé ce mélange d'action et de stratégie avec succès dans des programmes comme *Defender of the Crown* ou *Sinbad*.
Toutefois les scènes d'action ne sont pas gratuites car elles influent beaucoup sur le déroulement de ce wargame. Ainsi, l'habileté dont vous faites preuve en chargeant vos ennemis dans une bataille ou en tirant à l'arc lors du siège d'un château, modifie très sensiblement l'efficacité de vos troupes lors des prochains combats.

FREDY89




Lords of the Rising Sun (Amiga).


Populous (Amiga).

Populous est basé sur un concept d'une grande originalité qui, au premier abord, n'a rien à voir avec un wargame. Vous tenez le rôle d'un dieu qui contribue à la prospérité de ses adorateurs et à l'affaiblissement des « infidèles ». *A priori*, la religion peut sembler déplacée dans le contexte de la guerre, mais il suffit de s'intéresser à l'histoire pour se rendre compte du rôle déterminant qu'elle a toujours exercé en ce domaine.

Les moyens

Dans *Conflict Europe* il ne s'agit pas d'une bataille traditionnelle se limitant aux troupes en présence, mais d'une grande campagne militaire avec des armées modernes disposant de moyens très sophistiqués. Les armes nucléaires et chimiques jouent un rôle très important. Toutefois, il faut y regarder à deux fois avant d'avoir recours à ces armes car cela risque fort de déclencher un processus irréversible qui mène à la destruction du monde. Il est beaucoup plus sage de baser votre stratégie sur l'utilisation de vos troupes et de tenter d'obtenir une supériorité aérienne sur le théâtre des opérations. Vous disposez également d'une certaine marge de manœuvre sur le plan diplomatique, mais son importance est limitée et ce facteur ne peut en aucun cas jouer un rôle déterminant sur le cours des événements.

Dans *Lords of the Rising Sun*, tous les moyens sont bons pour atteindre votre but. Bien sûr vous devez remporter des batailles et prendre les châteaux occupés par l'ennemi, mais la ruse et le diplomatie jouent également un rôle très important. Il faut essayer de gagner à votre cause les seigneurs qui restent neutres. Attention, votre adversaire ne recule devant rien et il peut engager un ninja pour tenter de vous assassiner.

Dans *Populous*, le fait d'être un dieu vous donne des pouvoirs largement supérieurs à ceux d'un quelconque chef d'armée. Vous avez donc à votre disposition un large éventail de catastrophes naturelles que vous pouvez déclencher à volonté pour affaiblir vos adversaires. Tremblements de terre et raz-de-marée vous permettent d'infliger de lourdes pertes à vos ennemis, mais bien sûr ils peuvent vous rendre la pareille. A côté de ces phénomènes spectaculaires, la création d'un marais peut paraître dérisoire, mais c'est pourtant un moyen efficace de se débarrasser d'un chevalier qui ravage vos terres. Ces chevaliers jouent un rôle déterminant dans *Populous* car il suffit de quelques-uns d'entre eux pour mettre le pays à sac.

Simplicité d'accès

Ces trois programmes ont un énorme avantage en commun : une notice pas trop épaisse et traduite en français. Bien que *Conflict Europe* soit un wargame assez complet, tout est conçu pour le rendre accessible. Le théâtre d'opérations est intégralement représenté sur l'écran et les différents terminaux (missions spéciales, armes nucléaires et chimiques, etc.) s'utilisent très simplement. Quant aux déplacements des unités, ils s'effectuent le plus simplement du monde par l'intermédiaire de la souris. *Conflict Europe* est indiscutablement l'un des wargames les plus ergonomiques qui aient vu le jour sur un micro. Si cette simplification peut choquer les spécialistes, il faut reconnaître que la réalisation est suffisamment habile pour que le réalisme du conflit n'en soit pas trop affecté. Les différents éléments qui n'apparaissent pas dans ce jeu (ravitaillement, moyens de transport, etc.) sont gérés par l'ordinateur. Le jeu y gagne beaucoup en rapidité et il est possible de redéployer ses troupes sans les lourdes contraintes


Lords of the Rising Sun (Amiga).



Defender of the Crown (ST).


Hard Drivin'
UN JEU EN 3D PRESENTE SUR VOTRE ECRAN
Photos d'écran sur Atari ST!
360° DE CASCADES EXCITANTES AVEC DES LOOPINGS
DES COMPETITIONS DU PLUS HAUT NIVEAU
LA TOUTE DERNIERE SIMULATION DE COURSES AUTOMOBILES
– qui laissent les autres loin derrière!
Comment voudriez-vous mesurer votre habileté à piloter une voiture de sport sur des circuits accidentes? Avez-vous déjà sauté d'un pont levis ou conduit à la verticale? Non, et bein à vous de jouer!
Ou alors la vitesse vous excite, dans ce cas, appuyez sur l'accélérateur, mettez le tube et essayez de garder la maitrise de votre véhicule lors des virages contrôlés. A vous également de slalomer pour éviter les autres voitures.
Hard Drivin', disponible sur votre ordinateur personnel, n'est pas seulement le meilleur jeu que vous pouvez offrir mais aussi et surtout une nouvelle façon de piloter.
Procurez-vous HARD DRIVIN' dès aujourd'hui et testez vos performances de pilote.
Disponible sur
IBM PC
Atari ST
Amiga
C64 (K7 disc)
Amstrad (K7 disc)
Spectrum
Distribué par
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél : 16 (1) 48 98 99 00
Disponible dans les
meilleurs points de vente
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
DOMARK



Lords of the Rising Sun (Amiga).



Populous (Amiga).

d'intendance. Les débutants apprécieront. Il est à noter qu'il a été réalisé par PSS, qui est l'un des grands noms du wargame. Généralement, les programmes de cet éditeur américain sont d'un haut niveau, et ce wargame d'initiation bénéficie de sa grande expérience en ce domaine.

En ce qui concerne la simplicité d'accès de *Lords of the Rising Sun,* tout dépend de l'angle selon lequel on l'envisage. On peut le voir comme un wargame simple ou comme un jeu d'action/stratégie beaucoup plus complexe que la plupart des programmes de ce type (comme *Defender of the Crown* par exemple). Ce jeu fait autant appel à l'habileté qu'à la réflexion et il est parfois difficile de passer sans transition de l'une à l'autre. Si vous choisissez d'incarner Yoshitsune, vous ne serez pas obligé de participer aux scènes d'arcade et jouerez sur un plan purement stratégique. Mais ce serait dommage car c'est cette dualité qui fait l'originalité du programme. Sans ces magnifique scènes d'action, *Lord of the Rising Sun* ne serait plus qu'un wargame parmi tant d'autres. *Populous* est de loin le programme le plus simple d'accès de cette sélection. Il est assez surprenant de constater qu'un programme aussi riche, et d'une telle originalité, se révèle aussi simple d'utilisation. Il suffit de parcourir rapidement la notice pour saisir l'esprit du jeu et on peut attaquer une première partie sans attendre. C'est le type même de programme que l'on maîtrise en jouant et on se débrouille de manière satisfaisante dès la seconde partie. C'est à l'usage que l'on assimile vraiment le mécanisme du jeu et on parvient assez rapidement à adapter sa stratégie à une situation donnée. Le secret de cette réussite repose sur une progression de la difficulté savamment dosée. Les premiers mondes ne posent guère de problèmes, ce qui vous laisse le temps de bien vous familiariser avec les différentes possibilités qui vous sont offertes. Le jeu se complique nettement par la suite, mais lorsque l'adversaire devient beaucoup plus performant, vous êtes prêts à faire face.

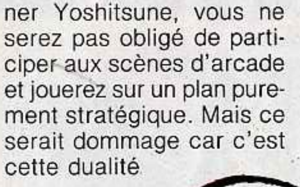
Le champ de bataille

Les combats de *Conflict Europe* se déroulent sur une partie du continent européen, centrée autour de l'Allemagne. C'est dans



Populous (Amiga).

ce pays, qui occupe une position charnière entre l'Est et l'Ouest, que se joue le sort de la guerre. Les spécialistes reconnaissent que l'Europe de l'Ouest ne tarderait pas à tomber dans le cas où l'OTAN ne parviendrait pas à tenir en Allemagne. Il faut donc absolument enrayer les tentatives de percée des troupes du Pacte de Varsovie mais il est également évident que ce qui se passe sur d'autres théâtres d'opérations influe sur l'issue du conflit. La domination de l'Atlantique est particulièrement déterminante, puisque l'arrivée de renforts en provenance des Etats-Unis en dépend. Vous n'avez





Lords of the Rising Sun (Amiga).



Conflict Europe (Amiga).

aucun contrôle sur cette bataille navale, mais il est possible d'obtenir de précieuses informations sur l'issue des combats hors carte en consultant le terminal guerrecom. Il est très important de se tenir régulièrement informé de l'évolution générale du conflit pour pouvoir élaborer sa stratégie. Il n'est pas négligeable, par exemple, d'empêcher les forces du Pacte d'accéder aux ports de l'Atlantique.
Dans *Lords of the Rising Sun* le combat pour le pouvoir se déroule sur tout le territoire japonais. Il est fondamental de chercher à contrôler au plus vite certains points stratégiques comme les ports.
Populous présente simultanément une carte du monde et un agrandissement de la zone sur laquelle vous exercez une action. Il vous suffit de cliquer sur n'importe quel point de la carte générale pour obtenir un agrandissement de cette zone. Ne négligez surtout pas de jeter un coup d'œil, de temps à autre sur ce qui se passe dans les territoires occupés par l'adversaire. Le monde dans lequel se déroule le conflit est en perpétuelle mutation puisque chacun des adversaires étend son territoire en prenant sur la mer. De même, le relief peut être modifié à chaque instant et un raz-de-marée peut tout changer brutalement. La mer recouvre alors la plus grande partie des terres, ne laissant subsister que les régions les plus élevées. Ce programme d'une grande richesse présente 500 mondes différents dont la géographie et le climat influent sur le déroulement du conflit.

La réalisation

Les wargames bénéficient rarement d'une réalisation très soignée. Traditionnellement les graphismes se résument à la représentation d'une carte plutôt laide. Quant à la bande sonore et à l'animation, elles n'ont pas lieu d'être dans ces programmes. Il est vrai que ce type de jeu ne se prête pas à des effets spectaculaires, et les concepteurs de wargames se donnent rarement la peine d'essayer de rendre leurs programmes plus attrayants sur le plan esthétique. Pour un wargame traditionnel, *Conflict Europe* présente une réalisation supérieure à la moyenne. L'écran de jeu représente le quartier général, avec une carte qui occupe la presque totalité du mur du fond. Pas d'animation ni de bande sonore pendant le jeu, mais en revanche on découvre d'agréables écrans de présentation.
Lords of the Rising Sun bénéficie de la plus belle réalisation de cette sélection. Il est inutile de vanter une fois de plus la qualité des super-productions Cinemaware. Bien

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®



Disponible dans les meilleurs points de vente.



Populous (Amiga).



Lords of the Rising Sun (Amiga).

sûr, ce sont les scènes d'action qui sont particulièrement mises en valeur avec de superbes graphismes. Le siège d'un château, l'attaque des ninjas ou le déroulement d'une bataille, sont des petits chef-d'œuvres très stimulants pour les joueurs. Mais rien n'a été négligé et même la partie stratégique est plaisante avec une carte du Japon dessinée avec soin.

Sans parvenir à rivaliser avec la beauté de *Lords of the Rising Sun, Populous* bénéficie d'une réalisation de qualité. Une bonne partie de l'écran est occupée par différentes icônes, ce qui ne laisse pas beaucoup d'espace pour la zone d'action. En dépit de cela, la réprésentation en perspective 3D et la qualité du graphisme sont particulièrement agréables. De plus, les changements de décors, en passant d'un monde à l'autre, apportent une agréable diversité : déserts, étendues de glace, etc.

Ces trois programmes peuvent vous permettrent de vous familiariser avec ce style de jeu sans risquer de vous en dégouter à tout jamais.

Populous offre un premier contact idéal, car même s'il ne s'agit pas d'un wargame, à proprement parler, il présente de nombreux points communs avec ce genre. C'est un programme aussi original que passionnant et sa facilité d'accès est également un atout important. Dans un deuxième temps vous pouvez aborder *Lords of the Rising Sun*. Cette fois, il s'agit bien d'un wargame, mais la présence de scènes d'action contribue à le rendre plus abordable pour un novice et relance l'intérêt du jeu.

Ensuite, il ne vous restera plus qu'à essayer un véritable wargame. L'ergonomie et la rapidité de *Conflict Europe* en font un excellent choix pour débuter. Une fois le mécanisme assimilé grâce à ces trois programmes, vous pourrez vous plonger dans une notice et vous laisser séduire par ce type de jeu et choisir parmi le très grand nombre de jeux disponibles sur le marché.

Pour ceux qui veulent aller plus loin

Une autre approche du genre passe par des simulations qui présentent de nombreux points communs avec les wargames.

Carrier Command : un grand programme, mi-simulation, mi-wargame. Passionnant et très bien réalisé.



Falcon AT (PC).



Firezone (PC).



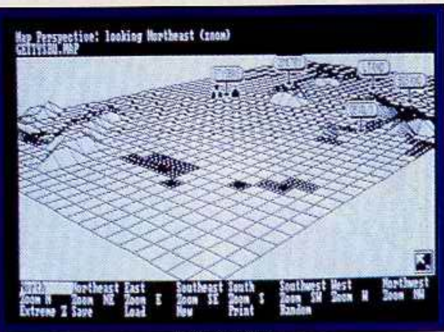
Rebel Charge (Amiga).



Waterloo (Amiga).



Carrier Command (ST).



UMS (PC).

Falcon : la plus belle des simulations aériennes, qui exige un bon sens tactique.

Red Storm Rising : une excellente simulation d'un conflit moderne.

Les débutants

Fire Zone : un autre programme d'initiation, signé PSS sur le thème de la science-fiction. Un wargame intéressant, et pas trop difficile.

Battle Tank : ce programme sur micro s'accompagne d'un plateau sur lequel on déplace des tanks. Une bonne approche des jeux de plateau, à mi-chemin entre un wargame et un jeu de société.

Les joueurs confirmés

Rebel Charge at Chickamauga : un wargame de bon niveau qui reconstitue une bataille de la guerre de Sécession (notice en français).

UMS : une réussite dans le genre sur micro. Des batailles célèbres et la possibilité d'acquérir des modules par la suite, comme celui sur la guerre du Viêt-nam. Un gros effort au niveau de la réalisation, le théâtre d'opérations est représenté en 3D, dans son ensemble. Mais les règles sont les mêmes pour le conflit du Viêt-nam que pour une bataille de l'antiquité, ce qui est tout de même assez surprenant. Une notice très impressionnante, certes, mais traduite en français.

Waterloo : une honnête reconstitution de la dernière bataille de l'Empereur. Une représentation en 3D, mais les différentes unités sont difficilement identifiables. On trouve cependant quelques innovations très intéressantes (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Je tiens à remercier la boutique Descartes, la rédaction de *Casus Belli* et, Pierre Grimbert de *Jeux et Stratégie* pour leur aide précieuse.

ATARI 520 STE
MAINTENANT
ON EST TOUS DES DIEUX
DE LA CREATION.
3 490 F.*





Après le succès du 520 ST, ATARI lance aujourd'hui le 520 STE pour vous faire partager le pouvoir créatif des Dieux.

Avec une palette de 4096 couleurs, le son numérique en stéréo et des nouvelles interfaces manettes, l'ATARI 520 STE vous offre également la puissance de la technologie 16/32 bits, la simplicité de l'interface graphique GEM et du nouveau système d'exploitation TOS, la compatibilité avec tous les logiciels du 520 ST et les fichiers MS-DOS.

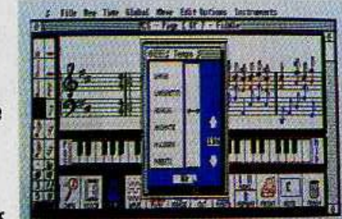
PLUS DE GRAPHISME. L'ATARI 520 STE permet de travailler toutes les images, synthétiques ou numériques, et même la vidéo. Avec sa palette de 4096 couleurs et le nouveau coprocesseur graphique SHIFTER/BLITTER, le STE est un puissant outil de création graphique.



PLUS D'INTERFACES. Outre les dix interfaces standard déjà présentes sur le 520 ST permettant de connecter de nombreux périphériques (lecteur de disquettes externe et disque dur, imprimantes matricielle et laser, modem, cartouche...), l'ATARI STE possède deux nouveaux ports de manettes de commande et deux prises haut-parleur pour la stéréo. Pour les jeux, ses qualités sonores, graphiques et la possibilité de connecter deux pistolets optiques, deux paddles et jusqu'à six joysticks en font une machine à jouer hors pair.

PLUS DE VIDÉO. L'ATARI 520 STE se connecte à tous les téléviseurs ou moniteurs couleurs munis d'un connecteur Péritel. Il possède une synchronisation vidéo externe qui permet de connecter directement une interface GENLOCK externe. Il est désormais possible d'associer les images de l'ordinateur à celles de vos films vidéo.

PLUS DE SON. Dans le domaine de la musique et du son, ATARI est aujourd'hui un standard. Les deux coprocesseurs sonores internes font du 520 STE un véritable instrument de composition stéréophonique et autonome, tandis que l'interface MIDI intégrée permet de piloter toute une formation d'instruments MIDI.



PLUS DE PERFORMANCES. Le nouveau système d'exploitation TOS et l'interface graphique GEM contenus dans les 256 Ko de ROM exploitent pleinement le hardware du STE. Pour la programmation, la bibliothèque de langages et d'outils de développement est aujourd'hui très complète et répond à tous les besoins, du débutant au professionnel.

Graphisme, musique, éducation, programmation ou jeu, quel que soit votre domaine, l'ATARI 520 STE fera de vous un Dieu de la création.

Pour plus d'informations : 36.15 code ATARI ou ATARI France, 79 avenue Louis Roche, 92238 GENNEVILLIERS Cedex. Tél.: 47.33.77.14.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 520 STE

CONFIGURATION DE BASE
512 Ko de RAM, 256 Ko de ROM, lecteur de disquette 3,5" 720 Ko, souris, câble péritélévision, environnement graphique GEM.

COULEURS
Sortie couleurs RVB/PERITEL avec synchronisation vidéo externe, palette 4096 couleurs, 16 niveaux de rouge, vert et bleu, 640/200 pixels en 4 couleurs par ligne, 320/200 pixels en 16 couleurs par ligne.

ARCHITECTURE INTERNE
Microprocesseur ultrarapide 16/32 bits MCS 68000 à 8 MHz, 8 coprocesseurs, mémoire en technologie SIMM extensible à 4 Mo.

CLAVIER
Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 de fonction (4 programmations par touche), pavé numérique de 18 touches, pavé de commande du curseur.

INTERFACES INTÉGRÉES
Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400), interface pour second lecteur, interface série RS232C, interface parallèle Centronics, interface manette de commande, 4 interfaces pour connecter jusqu'à 6 joysticks ou 2 paddles ou 2 pistolets optiques, port cartouche, interface disque dur haute vitesse, interface MIDI, 2 prises haut-parleur format RCA.

SON ET MUSIQUE
2 coprocesseurs musicaux, sortie en stéréophonie de 6.25, 12.5, 25 et 50 kHz, son numérique au format PCM sur 8 bits signés, générateur de bruits, contrôle dynamique de l'enveloppe, interface MIDI.

* PRIX PUBLIC CONSEILLÉS : 520 STE 3490 F – 520 STE AVEC MONITEUR COULEUR 5490 F.



AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.



SALON DE LA MUSIQUE 89

ST/PC à armes égales

Du *PC* et du *ST* partout ! Le *ST*, dominateur, est sans cesse plus performant grâce à des logiciels et des périphériques nouveaux. Mais le *PC* le rejoint et, dans l'ombre, le dépasse même parfois. Face à ces deux géants de la MAO future, très peu de 8 bits, peu ou pas de *Mac* et quelques tous jeunes créateurs... qui bidouillent sur *ST*. L'aspect amateur qui prévalait disparaît progressivement pour laisser place au professionnalisme. Dernier point, la percée des éducatifs...

Regroupés sur la mezzanine du Salon de la musique 1989, les stands de MAO étaient bien moins nombreux, cette année, que l'année dernière. Moins de petites firmes représentées et surtout très peu de machines à l'honneur. La MAO 1989 a fait le ménage : ce sont surtout l'*Atari ST* et le *PC* qui restent en course avec des configurations variées, de plus en plus performantes, mais aussi adaptées à tous les niveaux de travail et à tous les budgets.
Pour la première fois, cette année, Atari France ouvrait son propre stand sur le Salon et présentait les softs de divers éditeurs. Les tendances de la MAO étaient ici très claires : les logiciels séquenceurs et les éditeurs de sons d'un côté, les éducatifs de l'autre. Ces derniers constituent, d'ailleurs la grande tendance de la MAO d'aujourd'hui. Après avoir développé des logiciels performants pour les pros, de nombreux éditeurs comprennent enfin la portée véritable de l'enseignement musical par ordinateur. Face au déjà célèbre *Amadeus*, élèves et profs ont découvert *Répétition* (Motet Octet), un logiciel installé au conservatoire musical de metz, qui se permet de corriger votre interprétation d'une partition jouée sur un instrument MIDI ou relié par un micro MIDI au système. Impressionnant... JCD Midi Soft présentait au Salon quatre éducatifs sur *ST*. *Clé de Sol* est un logiciel d'initiation au solfège et à la lecture. Il permet aux plus jeunes d'assimiler la portée à une main (un doigt = une ligne de la portée) et profiter de nombreux jeux/exercices. *Dictée Musicale* et *Eurydice* proposent l'un des dictées de notes de niveaux progressifs, l'autre des partitions pour la lecture adaptées à toutes les clefs et à tous les instruments (tessitures différentes). Reste, enfin, *Orphée*, un soft qui donne les bases de l'harmonie classique avec grilles d'accord, représentations graphiques, etc. Ces quatre softs ont deux atouts majeurs : leur faible prix de revient (entre 400 et 600 F) et surtout le fait qu'ils peuvent se suffire des capacités sonores du *ST*. JCD Midi Soft propose aussi une série complète d'éditeurs de sons pour *Atari* (de 500 à 1 000 F pour chaque soft).
L'apprentissage de la musique via l'ordinateur n'intéresse vraiment que les *Atari ST*. Mais les séquenceurs ou éditeurs de sons fleurissent sur tous les stands du Salon 1989. L'énorme stand Atari a, par exemple, permis à la société Upgrade de présenter sa dernière création, *FM Melody Maker*, testé sous cette même rubrique. Ne loupez pas ce soft, surtout si vous désirez faire vos premiers pas dans la MAO sans pour autant vider votre porte-monnaie... Chez Saro,



La société Fretless a mis au point avec Roland un ensemble sequenceur/éditeur de son/expander



Saro, le « deuxième » gros stand Atari avec, du plus petit au plus gros, Pro 12 et Cubase.

les deux valeurs sûres de l'année sont « le gros » *Cubase* et « le petit » *Pro 12*. Commençons par ce dernier. *Pro 12* est en quelque sorte un demi-*Pro 24* qui a su garder l'essentiel des fonctions de son grand frère mais ne risque , en aucun cas, de grever votre budget. Pour moins de 700 F, le *Pro 12* offre un véritable séquenceur, souple et maniable, mais sans la vision en clair du contenu des pistes. C'est là le défaut principal de presque tous les séquenceurs des années précédentes, un défaut aujourd'hui gommé, pour le haut de gamme, avec le très puissant *Cubase*. Il était, à coup sûr, la vedette des stands MAO du Salon de la Musique 1989.

Programmes plus faciles

D'un côté, la puissance et la dynamique de l'*Atari ST*, de l'autre, la très grande accessibilité du programme. Chez Saro, on se vante d'offrir enfin la « vision en clair du contenu des pistes ». Exemple : sur une grille, une *pattern* ou bloc de mesure, est représentée par un rectangle. Facile alors de copier, de dupliquer, d'effacer cette *pattern* d'un seul coup de souris... Mais cette « trouvaille », qui fait les délices des ex-possesseurs de *Pro 24* n'en est pas vraiment une. Certes, les utilisateurs de *Pro 24* vont enfin profiter de cette « version en clair » qui manquait cruellement à leur machine (quelques critiques l'avaient remarqué depuis deux ans) mais qu'en est-il des utilisateurs de *Master Track* ou de *MIDAS* qui profitent de toutes ces options depuis presque deux ans ? Disons donc simplement que le *Pro 24* a enfin trouvé son maître au sein de Steinberg. *Cubase* est un soft très performant qui contrôle tous les événements MIDI en clair et à la souris (contrôleurs style shunt, volume, stéréo, etc.), offre un travail multitâche ou s'affrontent l'affichage de la partition, un module boîte à rythme, un contrôle de tous les instruments... De quoi faire craquer tous les possesseurs de *Pro 24*, que Saro vous reprend d'ailleurs pour 1 000 F si vous achetez un *Cubase*. Génial !

Mais si, côté Atari, on fête en grande pompe l'avènement de la « vision en clair » et du multitâche, on reste plus discret mais tout aussi efficace côté *PC*. En face, stand minuscule qui n'oppose que deux spots aux light-shows d'*Atari*, Fretless International a posé sur son bureau un *PC*, trois expandeurs *Roland* et une chaîne MIDI. Configuration modeste en apparence mais qui a de quoi surprendre les plus allumés de la MAO. Inutile de traiter à nouveau de l'inégale combat que se livrent *ST* et *PC* en matière de MAO. D'un côté, la dynamique, le prix de revient et la renommée de l'*Atari*, de l'autre, les dollars du *PC*, son manque de « classe » mais sa puissance et son sérieux. Et franchement, il y a de quoi hésiter !

Avec sa nouvelle version du *Séquence 1000* (Cf. *Tilt* n° 00), Fretless va aussi loin que *Cubase* : « vision en clair », multitâche, module boîte à rythme, édition de sons temps réel et même table de mixage incorporée, les versions *Usefool* du *Séquence 1000* font, à mon avis, partie des séquenceurs les plus performants du moment. A la base de cette réussite, l'association de Fretless International et de Roland. C'est la première fois qu'un constructeur d'expandeurs (la renommée des produits Roland n'est plus à faire...) met au point des machines directement liées au travail sur micro. Ainsi, le soft *Usefool 4D*, par exemple, n'est autre qu'un séquenceur type *Séquence 1000* doublé d'un puissant éditeur de sons pour Roland *D5, D10, D20, D110*, autant d'expandeurs très souvent présents en studios. Face à cette puissance, Roland a du même coup construit des séquenceurs dédiés aux *Usefool* sous forme de Rack et qui donne accès aux sons de plusieurs machines traditionnelles comme pour la série des *D5, D20*, etc. Etrange Salon donc que celui où partout fleurissent les écrans de l'*Atari* alors que le stand Roland travaille sur *PC* ! *PC* et *ST*, l'offensive se précise jour après jour...

Des centaines de titres !

Dernier point fort du Salon de la Musique 1989, l'extraordinaire boom des disquettes de morceaux préprogrammés pour tous les séquenceurs. Chez Saro, la collection des *Midi Song* couvre deux cents titres disponibles pour *Cubase, Pro 24, Notator, Creator*, etc. Et, face aux déjà célèbre MidiMix, Fretless (toujours lui) développe une collection d'une trentaine de titres, les Midi Music, essentiellement pour séquenceur *MT 32* de Roland.

En bref

• La société DCI a développé sur *PC* un séquenceur/éditeur de partitions simple mais efficace et propose une demi-douzaine d'interfaces MIDI pour *PC*.

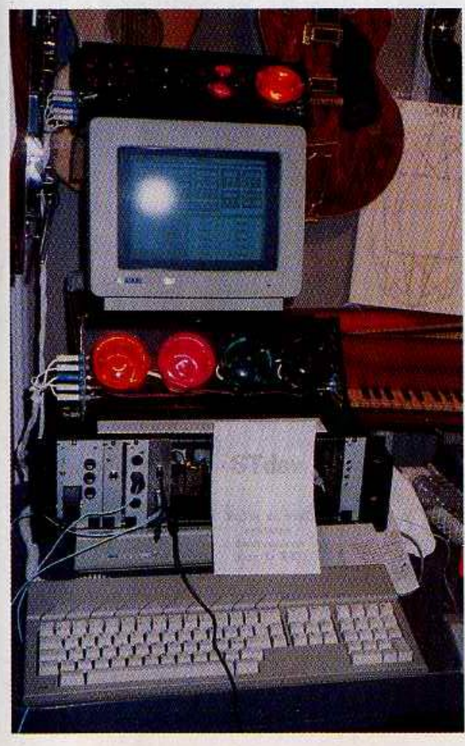
• La toute jeune société STdev propose en kit sur *ST* des cartes pour l'échantillonnage, la synthèse vocale, le micro MIDI, etc.

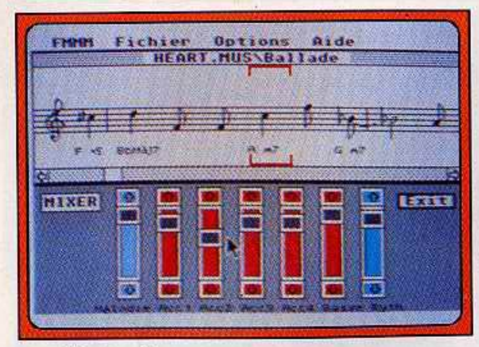
Contacts

DCI : 42.82.90.89.
Fretless : 42.46.28.03.
JCD : BP 22, 95430 Auvers/Oise.
Saro : 43.57.62.79.
STdev : prendre contact au journal par courrier.
Upgrade : 43.44.78.88.

Olivier Hautefeuille

Cà bidouille sur ST avec la société STdev : des cartes en kit.

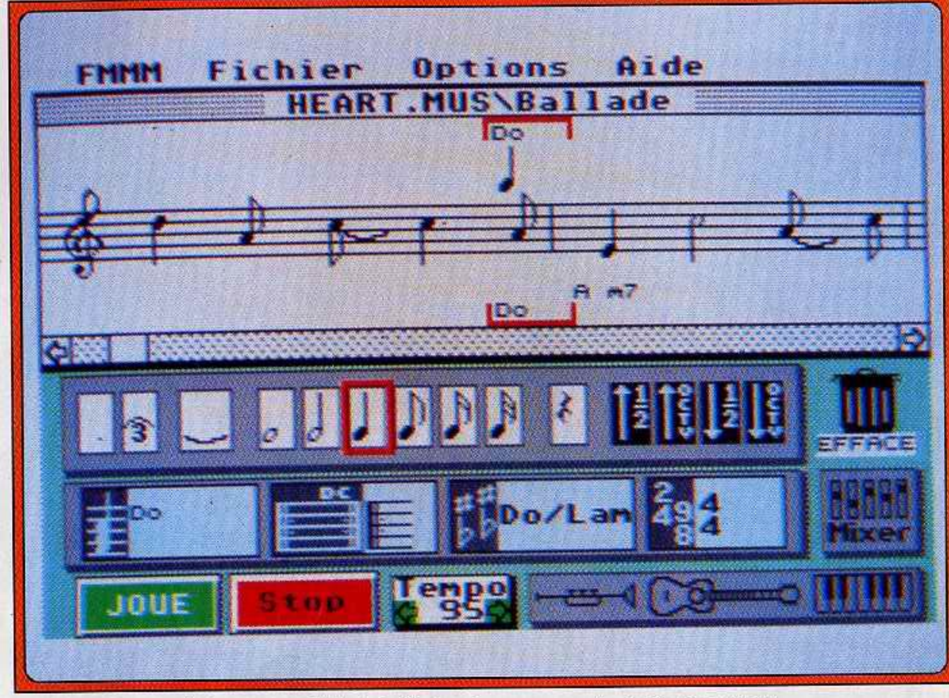




ı table de mixage.



Six instruments parmi soixante-dix huit, avec les mêmes sonorités que l'ancien MSX Yamaha.



Ecriture classique à la souris. FM Melody Maker s'occupe ensuite de l'arrangement. Le musicien peut agir, grâce à des menus, sur toutes les options visibles.

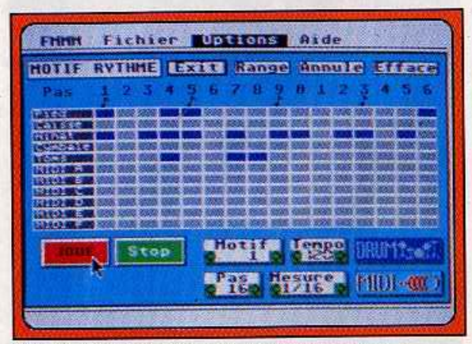
FM Melody Maker
un orchestre à portée de souris

FM Melody Maker est le premier programme qui plaque complètement les arrangements sur une mélodie avec batterie, basse, violons, cuivres... Souple à manier, ce logiciel d'initiation mène finalement à la MAO professionnelle.

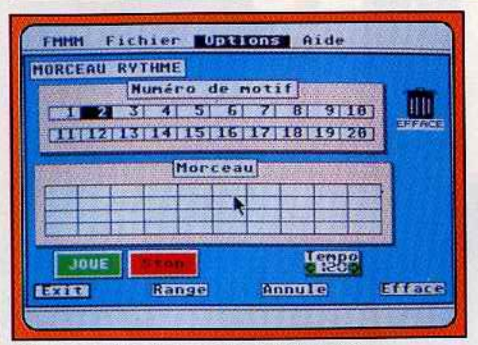
Comment faire de la musique sur *ST* sans pour autant investir dans un système complexe synthétiseur/expander/sequencer? *Music Construction Set* avait déjà apporté une première réponse à ce problème, sans pour autant résoudre la question de l'accompagnement musical: basse, batterie, arrangement. La véritable solution vient d'arriver. Présenté au Salon de la Musique 1989, *FM Melody Maker* apporte, aux musiciens en herbe, un système musical complet, très simple à manier et qui pourra, par la suite, vous mener vers la MAO professionnelle. Le soft se connecte en plus à votre chaîne hi-fi par le biais de son interface. Attention, décibels!
La meilleure façon de décrire *FM Melody Maker* est de le comparer aux « petits » synthétiseurs que l'on trouve sur le marché, ces claviers qui, à partir d'une simple mélodie, vous procurent un accompagnement complet. Le tableau principal du soft traité ici est très classique. Sur la portée, le créateur va disposer les notes et silences à la souris. Choix de l'armature (nombre de dièses ou de bémols à la clef), du tempo, mesure 4/4, 12/8. Le programme est aussi classique que maniable et il suffit de presser la touche Joue pour se régaler les oreilles. Voici la base musicale de *FM Melody Maker*. Passons maintenant aux « plus » qui font de ce logiciel un best de la MAO amateur.
Dès que l'on enclenche l'écoute d'une mélodie créée note à note, l'arrangement qui l'accompagne surprendra les anciens utilisateurs de *Music Construction Set*. Une boîte à rythme, une basse, quelques cuivres ou violons, le résultat est impressionnant! Vous allez maintenant modifier le style de votre morceau à l'aide des menus déroulants et des icônes présents sur le tableau principal. Première manipulation, le choix des instruments. *FM Melody Maker* utilise des sons FM (78 au total) très proches des sonorités qui existent sur les systèmes musicaux MSX de Yamaha. Rien à voir, bien sûr, avec les sons d'un *DX 7* ou des instruments digitalisés. Les sonorités de la boîte à rythme sont assez simples (la caisse claire est décevante) mais on trouvera en contrepartie des basses, des nappes ou des flûtes vraiment réussies. *FM Melody Maker* possède six voix musicales en plus de la partie rythme.
L'arrangement est mis en place par la machine selon des bases classiques. Si vous inscrivez des accords sous votre mélodie, l'arrangement les met en place sans problème avec une basse, un contrechant, par exemple (c'est une deuxième mélodie qui colle à la première). Mais même si l'on n'inscrit aucun accord, le programme définit de lui-même une suite d'accords. Voilà qui confère à ce logiciel un rôle éducatif « intelligent ». Merci pour ceux qui ne maîtrisent pas encore l'harmonie! Pour changer le feeling de votre thème, vous pouvez ensuite choisir un arrangement « machine » selon divers types de musique. Rock, swing, latin, reggae, etc., toutes les voix musicales vont aussitôt coller à ce nouveau style, ce qui est une fois encore intéressant si l'on veut étudier les bases musicales des différents genres. Il ne vous reste plus qu'à modifier le volume de chaque instrument avec la table de mixage incorporée au tableau principal et bien sûr sauvegarder votre création.

Une boîte à rythme très maniable

Voilà pour l'essentiel du travail de base de *FM Melody Maker*. D'autres fonctions vont ensuite vous permettre de pousser un peu plus loin la création. La boîte à rythme disponible dans les menus déroulants est d'une maniabilité



Construction du rythme sur une mesure.



Mise en ordre des mesures rythmiques du FM Melody Maker.

exemplaire. Sur une grille, vous « dessinez » vous-même plusieurs séquences rythmiques en temps réel. L'éditeur de morceaux vous permettra ensuite d'enchaîner ces séquences pour mettre en place la rythmique du thème complet et la sauvegarder. *FM Melody Maker* permet également d'utiliser l'interface MIDI de l'*Atari ST*. Si vous travaillez avec des instruments MIDI (synthés, boîte à rythme, etc.), votre thème sera joué avec les sons de ces derniers. En revanche, s'il est possible d'enregistrer à partir d'un clavier MIDI, le morceau mémorisé ne peut pas être exploité avec les arrangements de *FM Melody Maker*. Un *bug* qui devrait être très rapidement corrigé. *FM Melody Maker* s'adresse à tout ceux qui veulent créer des musiques riches et complexes sans pour autant investir dans un matériel trop onéreux et passer de longues heures à écrire une ligne de basse, un arrangement pour flûte, synthés, etc., ou même une partition pour batterie (bien que cela soit possible !). j'ai apprécié la maniabilité de ce logiciel (souris, rapidité d'apparition des divers tableaux, travail en temps réel pour la boîte à rythme, le choix des instruments) et le juste compromis entre la simplicité de son maniement et la richesse de ses possibilités. Un produit ludique, performant et didactique. Que demander de plus ? (Disquette et cartouche Upgrade pour *Atari ST*. Prix : 800 F environ) Olivier Hautefeuille

Revolver

Revolver permet de charger plusieurs programmes dans la mémoire du *ST*. Mais il fait beaucoup d'autres choses. Alléchés ? Alors, lisez...

Ce programme est un switcher, c'est-à-dire un logiciel permettant de charger plusieurs applications en mémoire et de passer de l'une à l'autre sans perte de temps. Attention switcher ne veut pas dire multitâche et les applications mises de côté seront gelées jusqu'à leur prochain appel. Le programme prend toute sa signification avec une mémoire étendue (Méga ST4) mais peut déjà fonctionner avec un Méga de mémoire. Huit partitions peuvent être configurées à l'aide de blocs de 128 Ko. La répartition de la mémoire vive libre peut s'effectuer en fonction de la taille de chaque partition ou, au contraire, de manière égale. On peut sauvegarder chaque partition indépendamment, ce qui vous évitera de charger successivement programme et fichiers de travail, d'autant que la sauvegarde et le rechargement sont particulièrement rapides. Cette sauvegarde peut même s'effectuer de manière automatique à intervalles de temps réglables, option bien utile dans les programmes mal débogués. Lors du passage d'une partition à l'autre, le second écran s'abaisse sur le premier comme un rideau (effet très bien rendu).
Le programme propose un grand nombre d'options complémentaires très utiles. Tout d'abord on dispose d'un disque virtuel d'unité d'affectation et de taille variable (jusqu'à 60 % de la mémoire). Ensuite, le spouleur d'imprimante permettra de libérer rapidement l'ordinateur de sa tâche d'impression. Il est lui aussi de taille variable et peut être vidé à tout moment pour suspendre une impression. Le Floder Fix supprime l'aberrante limite des quarante dossiers du TOS et vous permet de fixer celle-ci au nombre voulu. Un tampon d'accès disque, lui aussi paramètrable, accélère le débit des données de 4 à 9 K à la seconde. *Revolver* donne accès aux principales fonctions du panneau de contrôle : clic des touches, répétition des touches, cloche d'alarme, configuration des ports série et parallèle. Le boot-manager permet de choisir les accessoires qui seront activés lors du boot. La vérification de l'écriture lors des opérations de copie de fichiers peut être désactivée, ce qui améliore la vitesse au détriment de la fiabilité. Il est possible d'envoyer une séquence d'instructions vers tous les ports de sorties (parallèle, série, écran, MIDI, clavier) pour les configurer. La souris est gérée de manière classique ou accélérée de façon linéaire ou proportionnelle. On dispose encore du remplacement du double clic gauche par clic droit, du reset par touches, complet ou seulement de la partition en cours, de l'émulateur VT 52, de la sauvegarde des images au format Neo, d'une gestion de fichiers avec utilisation de jokers et d'un formateur étendu. Comme vous le voyez, *Revolver* dépasse de loin les fonctions d'un « simple » switcher. Un excellent programme, très simple et très agréable d'emploi, fourni avec un manuel clair en français (disquette Arobace pour *Atari ST*. Prix : 490 F). Jacques Harbonn

Real Time Sound Processor

Transformez votre *Amiga* en une boîte d'effets sonores : écho, delay, chorus,... *Real Time Sound Processor* est réellement très puissant. Encore faut-il en avoir vraiment l'utilisation. Ce n'est pas un petit jouet pour passer un bon moment.



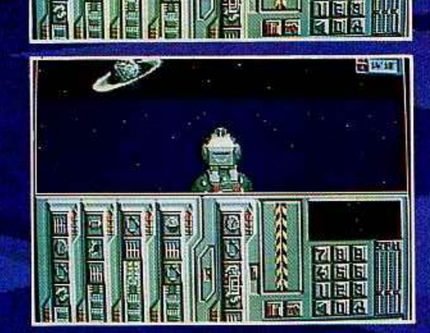
Une boîte à effets qui se place entre une source sonore et la sortie audio de l'Amiga.

Real Time Sound Processor est un générateur d'effets sonores. Grâce à son interface, vous faites « entrer » dans votre *Amiga* un son quelconque (micro, chaîne hi-fi, guitare, synthé...). Ce son va être modifié en temps réel par le soft avant de ressortir par les prises audio de l'*Amiga*. Ce logiciel est l'équivalent de ce que l'on appelle les « effets » dans le jargon musical (pédale d'effet pour les guitaristes, par exemple). Comme toujours, *Real Time Sound Processor* est plus performant que de telles machines puisqu'il donne accès à toutes les options de modulations en mode plein écran. En revanche, l'utilisation d'un tel soft est assez réduite. Difficile de balader son *Amiga* en studio ou sur scène. De plus, si l'on travaille sur une configuration MIDI complète, l'*Amiga* sera plus utile en tant que *sequencer* que pour le travail des effets (sauf en multitâche). Pour le novice, il ne reste alors que l'agrément de transformer des sons pour le plaisir de la découverte. *RTSP* est assez facile à manier. La documentation française fournie avec le soft explicite de façon très pointue ce qui compose un son et comment le modifier. Il faut pourtant s'accrocher pour percer tous les mystères de l'effet sonore. Seule la pratique vous permettra en définitive de maîtriser parfaitement le soft. Une vingtaine d'effets préprogrammés sont disponibles sur la disquette. Echo, delay, phaser, le résultat est assez bon si l'on exclut le souffle qu'apporte l'*Amiga* et qui est assez gênant pour un travail sérieux. *RTSP* est, pour conclure, un soft original (le premier du genre, à ma connaissance) mais qui, tout comme les digitaliseurs sonores, n'a d'intérêt que si on l'utilise pour un travail très précis. On se lasse assez vite de l'aspect ludique et seul le travail en multitâche sur *Amiga 2000*, avec une configuration MIDI complète, séduira les pros de la MAO (disquette et cartouche Adept Development pour *Amiga*). Olivier Hautefeuille

DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multitâches.
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.
Des mois de fun et d'animations **3D ray tracing** !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est "**le jeu du siècle**"







Comparatif PAO

First Publisher-Le Journaliste

A côté des grands logiciels de micro-édition, beaux et chers, que sont *Ventura* et *Pagemaker*, le *PC* dispose de plusieurs applications moins onéreuses mais pourtant séduisantes. Ces PAO, loin d'être toutes identiques, obéissent à des logiques différentes. En voici deux spécimens exemplaires.

La publication assistée par ordinateur (PAO) est devenue un genre particulier avec ses règles bien établies. Rappelons que son but est la mise en page de textes et, éventuellement, d'images.

L'ambition ultime d'un tel logiciel est la réalisation complète d'un journal, depuis l'écriture jusqu'à l'imprimerie.

Si les PAO ont beaucoup évoluées depuis leur apparition, elles sont restées fidèles à quelques principes de base. Les deux principaux sont le WYSIWYG *(what you see is what you get,* ce que vous voyez à l'écran est ce qui apparaîtra à l'imprimante) et les cadres mobiles et extensibles dans lesquels viennent prendre place textes ou images. Dans tous les cas, vous pouvez toujours transformer directement la page que vous êtes en train de composer : ajouter ou retrancher du texte, changer le style ou la taille des lettres, etc.



FIRST PUBLISHER travaille sur deux pages différentes. Une page texte et une page graphique. On passe de l'une à l'autre en cliquant sur une icône. Les pages TEXTE et GRAPHIQUE se superposent comme des transparents, les modifications des dessins n'affectent pas le texte. La manipulation des lignes, colonnes et images est rapide et efficace. Les images peuvent être installées après ou avant le texte. Elles sont toujours modifiables, déplace-ment, taille, couper-coller etc... Le texte entoure les images soit en automatique, soit en manuel. La photothè-que de base contient des images de bonne qualité.

First Publisher est rapide et efficace. L'importation de textes en ASCII est automatique, PFS se charge de créer les pages nécessaires.

Les possibilités de PFS ne doivent pas faire oublier que la PAO, nécessite de réaliser une maquette préalable la plus précise possible.

Des exemples sont disponibles qui permettent de se familiariser rapide-ment avec ce logiciel. Le manuel est bien conçu et passe en revue tous les détails de PFS.

PFS: FIRST PUBLISHER
SPC SOFTWARE
PUBLISHING-CORPORATION.
Version 2.01.

Matériel nécessaire: IBM PC XT/AT, PS/2, ou compatibles. 512 KO RAM minimum sont nécessaires. Hercules, CGA, EGA, VGA. Imprimantes Laser et Matricielles sont supportées par PFS. Installation sur disque dur conseillé, mais pas indispensable. PFS est disponible en 5,25 ou 3,5. L'environnement de travail est du type GEM, souris recommandée.

PFS permet d'importer des textes saisis avec votre traitement de texte habituel et convertis en ASCII. Le traitement de texte intégré dans PFS permet la plupart des fonctions standards habituelles.

Le texte ci-dessus a été importé en ASCII

PFS dispose de cinq polices différentes dans plusieurs tailles possibles, en Gras, *Italique* ou normal. Le passage de l'une à l'autre de ces polices est simple et rapide.

FIRST PUBLISHER dispose d'un fichier de polices complémentaires (EXTRA.FNT) que l'on peut rajouter au fichier principal: MASTER.FNT. PFS dispose donc de 14 polices différentes, toutes de bonne qualité.

PFS permet de créer des documents sur un maximum de quatre colonnes. Celles-ci peuvent être ajustées en largeur et hauteur, par bloc, ou par ligne.

PFS réalise la justification, le centrage, ainsi que l'alignement gauche et droit des textes. PFS possède un utilitaire fort intéressant qui permet de sauvegarder des images en provenance de divers logiciels de dessins, tel GEM PAINT ou PAINTBRUSH. SNAPSHOT fait des sauvegardes de l'écran en laissant la possibilité de régler la taille, hauteur et largeur de l'image. Les images ainsi sauvées sont reprises et mises en pages dans la composition. PFS possède une bibliothèque d'images qui couvre des sujets variés. Des bibliothèques complémentaires sont disponibles.

"LE JOURNALISTE"
Version 1.01.
NATHAN.LOGICIELS.

Logiciel de Micro-édition pour IBM PC XT/AT et compatibles fonctionnant sous GEM version 3.X, une version limitée est fournie avec le logiciel.

Le programme d'installation passe en revue les différents éléments de votre configuration (écran, imprimante, souris etc..) 10 minutes minimum montre en main, sont nécessaires pour réaliser l'implantation sur le disque dur qui nécessite 1,5 MO de place disponible. On ne peut que reprocher certains allers et retours dans la manipulation des disquettes nécessitant de rester attentif aux messages apparaissant sur l'écran.

Il est nécessaire de disposer d'un minimum de 512 ko, 640 ko sont recommandés. Le Journaliste reconnait les cartes HERC, CGA, et EGA, ainsi que la majorité des souris. Il est prévu pour utiliser les imprimantes matricielles les plus courantes. (compatibles IBM et EPSON), ainsi que les lasers du type HP laser jet. Le Journaliste s'installe sur disquettes 5,25 ou 3,5, disque dur conseillé.

La conception du JOURNALISTE est modulaire. Le travail se décompose en plusieurs phases de traitement qui se nomment des ateliers. La première opération consiste à configurer l'application.

CONFIG.APP
Cette opération permet de définir les chemins des accès aux fichiers :articles, fontes, montages, dessins, le Numéro de l'imprimante ainsi que le format de papier utilisé. Dans sa version de base, le Journaliste comprend 3 ateliers:

-article.
-montage.
-presse.

ainsi qu'un utilitaire fort utile : convert.app
Ce dernier permet de convertir les images au format Gem, ainsi que les textes sauvegardés en Ascii, pour les insérer dans vos compositions. L'atelier dessin fait partie de "L'Illustrateur", version supplémentaire à acheter séparément.

L'atelier article est en fait un traitement de texte simplifié qui comprend les traditionnelles fonctions de couper-coller, insertion, remplacement et manipulation de blocs. Une bibliothèque de caractères, 17 fontes dans la version de base, permet de varier la typographie utilisée. Malheureusement, il faut auparavant charger les polices l'une après l'autre, et ce pour chaque nouvel article. L'ensemble des polices n'est pas accessible directement. L'insertion d'images nécessite de charger des planches de dessins, puis de sélectionner l'image adhoc. Dans le JOURNALISTE, celà s'appelle prendre une "PHOTO". L'ensemble des photos constitue un "ALBUM" à partir duquel on peut insérer dans la composition les images sélectionnées. Une restriction de taille, il n'est pas possible d'insérer deux images ou plus, ni une image et du texte sur la même ligne. A ce premier stade de la composition, il est possible de sortir une épreuve imprimée pour juger de l'harmonie de la composition.

La conception du JOURNALISTE est modulaire.
Le travail se décompose en plusieurs phases de traitement qui se nomment des ateliers. La première opération consiste à configurer l'application.

Config.app

Cette opération permet de définir les chemins des accès aux fichiers. (articles, fontes, montages, dessins), le Numéro de l'imprimante ainsi que le format de papier utilisé.
Dans sa version de base, le Journaliste comprend 3 ateliers :

-article.
-montage.
-presse.

ainsi qu'un utilitaire fort utile :

- CONVERT.APP

Ce dernier permet de convertir les images au format Gem, ainsi que les textes sauvegardé en Ascii, pour les insérer dans vos compositions.
L'atelier dessin fait partie de "L'Illustrateur", version supplémentaire à acheter séparément.

First Publisher : plus traditionnel

First Publisher, ne s'écarte pas de cette philosophie. *Le Journaliste*, en revanche, propose une façon de voir entièrement différente. Commençons par le plus traditionnel, *First Publisher*. L'environnement de travail, de type *GEM*, ne surprenait aucunement un possesseur d'*Atari ST* : menus déroulants, icônes et touches de fonction. La saisie des textes est possible directement ou à partir de votre traitement de texte habituel, après conversion au format ASCII. Quatorze polices différentes sont disponibles, tailles et styles au choix. Pour les images, c'est bien simple, un utilitaire de sauvegarde, *SNAPSHOT*, se charge d'adapter presque tous les formats, en particulier *GEM* et *Paintbrush*. Une bibliothèque de base offre un choix d'images facilement accessibles. La souplesse et l'originalité de *First Publisher* résident dans sa capacité à travailler sur deux pages différentes : une page texte et une page graphique. La page graphique permet de modifier la taille des colonnes et des lignes. C'est dans ce mode que se fait aussi l'installation et le réglage des images : taille, déplacement, pivotement, inversion vidéo, cadrage, etc. Une fois installée, une image reste accessible pour modification ou suppression. La page texte permet la saisie, la modification des polices de caractères, le couper-coller, etc., comme un traitement de texte. On passe du mode texte au mode graphique à tout moment, en cliquant sur une icône.

La flexibilité de *First Publisher* n'en exige pas moins une procédure de travail par étapes. On commence par la définition du format de la page : nombre de colonnes, justification et marges. Vient ensuite la mise en place du texte, par saisie directe ou en important des fichiers déjà existants. On poursuit par l'installation des images et ornements (filets par exemple). Puis une visualisation de la page totale vous rend évidente les rectifications indispensables. Il vous est alors loisible de changer ce que vous voulez, y compris les polices de caractères. La dernière étape est l'impression, en brouillon d'abord pour constater le résultat, puis en standard ou en courrier selon votre choix.

Le Journaliste travaille en atelier

Avec *Le Journaliste,* on change radicalement de mode d'emploi. La procédure de travail fait immanquablement penser à ce qui se passe réellement dans un journal. Le logiciel est divisé en ateliers, qui correspondent aux métiers de la presse : l'atelier Article pour les rédacteurs, l'atelier Montage pour les maquettistes et l'atelier Presse pour l'imprimeur.



UNE SUPERPRODUCTION NATHAN LOGICIELS/COKTEL VISION.
UN LOGICIEL IRRESISTIBLEMENT DROLE ET RICHE EN ACTION.



INSPIRÉ DU DESSIN ANIMÉ

JOYSTICK ET CLAVIER
Disponible sur:
PC Compatibles
Atari ST
Amiga



Panoramix a perdu la tête après avoir reçu le menhir d'Obelix.

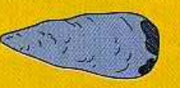
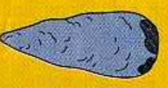
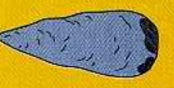
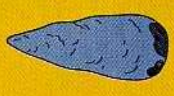


Astérix décide de rechercher les ingrédients pour fabriquer la potion magique.



Le village est en émoi, les romains aux aguets, le devin charlatan, les sangliers en fuite et Obelix a faim.





ART-KAS

La première chose à faire est d'installer *Le Journaliste* sur son *PC* (disquette ou disque dur). Comme il est nécessaire de déterminer les chemins d'accès aux différents fichiers (fontes, articles, montages, dessins), les néophytes en informatique ont tout intérêt à se faire assister par des connaisseurs pour cette opération.
Le premier atelier, Articles, propose quatre formats de colonnes, 1/3, 1/2, 2/3 de pages ou la surface totale de la feuille. Les textes peuvent, comme d'habitude, être saisis ou importés au format ASCII. C'est aussi à ce stade que se sont déterminés le format (justification et marges) et les fontes. Un même article peut en contenir plusieurs de formes et de tailles différentes. A noter le choix impressionnant de fontes disponibles. L'opération complète est à refaire pour chaque article.
Les images, qui seront intégrées plus tard, sont choisies et traitées dans ce même atelier. Importées à partir d'une série de planches fournies avec ce logiciel, elles sont stockées dans un album. *Le Journaliste* accepte aussi les images au format *GEM*. A ce stade, une première sortie sur imprimante permet de contrôler l'orthographe et la syntaxe.
Dans le second atelier, Montage, on procède comme le ferait un maquettiste. Les articles (textes et images) sont amenés sous forme de pavés que l'on dispose sur une feuille. Un mode loupe permet d'apprécier grossièrement la disposition des pavés. Pour obtenir une certaine souplesse au montage, il est préférable d'utiliser des pavés courts. Mais attention, le nombre de pages est limité à huit et le nombre d'articles à seize. Pour multiplier le nombre d'articles par page, il devient nécessaire de créer plusieurs fichiers montage si l'on veut créer des pages à l'aspect nuancé. A l'intérieur de chaque page, les pavés déjà placés peuvent être déplacés ou supprimés. Attention, encore une fois, la suppression d'un pavé entraîne la suppression de tous ceux qui le suivent!
Le dernier atelier, Presse, après chargement des fichiers montage, implique au préalable une visualisation sur l'écran pour repérer les fautes et l'aspect général. Les corrections éventuelles — il y en a fatalement — entraînent tout un processus de retour en arrière. Il faut repasser par l'atelier Article, puis par l'atelier Montage, où il faut remonter les articles qui ont été démontés, et, enfin, retour à l'atelier Presse pour, ouf!, passer à l'impression finale.

Le convivial et l'éducatif

Ces incessants allers et retours entre les divers ateliers rendent indispensable l'élaboration d'une maquette précise avant même de commencer. C'est d'ailleurs cette rigueur qui justifie l'existence du logiciel. Nathan, concepteur du logiciel, ne cache pas l'intention éducative qui se dissimule derrière *Le Journaliste*. La formation prime sur la convivialité. *First Publisher*, de son côté, est plus simple et rapide à utiliser. Plus rapide à apprendre, il offre aussi des possibilités plus étendues. Ces capacités ne doivent pas faire oublier que le travail de mise en page nécessite de construire ue maquette avant de laisser libre cours à son imagination. Les pages surchargées d'images, bourrées de polices et de style différents deviennent illisibles et à l'œil! C'est là que *Le Journaliste* tire son épingle du jeu. Peut -être est-il plus facile à comprendre pour celui qui n'a jamais eu de contact avec la PAO Il n'empêche que pour un travail rapide et bien fait, *First Publisher* est nettement préférable. Ces deux logiciels sont en fait plutôt complémentaires que concurrents. *First Publisher* (édité par *SPC*, distribué par *Frame*, vaut 1 490 F. *Le Journaliste (Nathan)* coûte 1 050 F dans sa version complète. Il est divisé en quatre modules que l'on peut parfaitement acquérir séparément.
Version de base : 490 F ; l'Illustrateur : 330 F ; Bibliothèque d'images : 200 F ; Bibliothèque de caractères : 200 F.

Jean-Jacques Carron

P.S. : *Nathan* annonce la sortie prochaine sur *PC* d'un nouveau logiciel de micro-édition : *Typo Flash*. Son prix prévu, 390 F, en fait le moins cher du marché.
La préversion qui a été présentée paraît beaucoup plus facile et agréable à utiliser que *Le Journaliste*. Ce n'est pourtant pas un logiciel PAO à proprement parler puisqu'il ne dispose, pour les textes, que d'un seul type de caractères.
Pour le reste, ce programme semble assez puissant avec, par exemple, la possibilité d'habiller les images en direct. Il permet aussi de partager les pages en autant de modules que l'on désire. Nous en reparlerons...

Compilateur GFA 3.0

Attendu depuis longtemps, le *compilateur GFA 3.0*, d'un usage facile, est doté d'options de compilation complètes et simples. Il est seulement dommage qu'il ne soit pas vraiment fiable.

Le GFA basic 3.0 est un superbe langage de programmation, simple et très complet. Aussi se devait-il de posséder un compilateur. C'est maintenant chose faite. Avant la compilation, vous pouvez définir une série d'options concernant le mode de fonctionnement et les possibilités de la machine. Ainsi G3WAIT attend l'appui d'une touche avant d'ouvrir un fichier lors de la compilation ou du linkage, ce qui permet d'avoir compilateur et fichiers GFA sur des disquettes séparées. G3MOVE amène le compilateur à économiser la place mémoire en éliminant le code source à mesure de sa traduction. Il est encore possible de définir le nom du fichier objet, du fichier programme ou de la bibliothèque. Les autres options concernent le fonctionnement proprement dit du compilateur : activation des routines d'interruption, optimisation et gain mémoire lors de l'utilisation de Select-Case, messages d'erreurs apparaissant par numéro et/ou texte en clair, Procedure avec transmission de paramètres ou sous forme de simples sous-routines 68000, génération des Endfunc. Certaines options enfin devront être incluses dans le listing GFA : gestion des divisions d'entiers, limitation de la mémoire occupée par le programme, multiplication de mots longs avec Muls, traitement des paramètres de Rc-Intersect, gestion des arrondis. Le compilateur permet de produire un programme exécutable ou un accessoire de bureau. Compilateur et linker acceptent des routines en provenance d'autres langages (GFA assembleur, devpac II, turbo C, DRC, lattice C).

Des bugs insidieux

Qu'en est-il des résultats ? Tout d'abord l'ensemble compilation-linkage est assez long même pour de courts programmes. Ensuite, certaines instructions ne peuvent être traitées. Si cela est assez compréhensible pour Tron, Troff, Trace$, Deflist, Dump, Load, Save, Psave, List et Llist, cela l'est nettement moins pour d'autres non signalées d'ailleurs. Ainsi le simple Run est inactif (ce n'est pourtant qu'un simple saut au début du programme, accompagné d'un Clear) et amène le programme compilé à planter ensuite de manière aléatoire dans des instructions ne posant aucun problème autrement. De même End est traité de manière très bizarre lorsque cette instruction se trouve au sein d'une procédure.
Mais il y a plus grave : les bugs. Ainsi l'addition entre variable réelle et variable entière donnera des résultats différents en fonction de l'ordre de ces variables et vous serez contraint d'utiliser une option de compilation ralentissant nettement le programme pour la contourner. Une autre est encore plus insidieuse : l'instruction Delete a (x) qui sert à éliminer l'élément x du tableau a(), élimine en fait l'élément x + 1 ! Autant vous dire qu'un programme qui tournait parfaitement bien sous interpréteur risque de produire des résultats bien étranges une fois compilé ! Il est déjà assez difficile de débugger un programme complexe pour ne pas avoir à gérer des anomalies supplémentaires de fonctionnement. c'est d'autant plus dommage que le gain de vitesse est appréciable, bien que moindre que celui annoncé dans la notice. Les tests et l'appel de procédures bénéficient d'une accélération d'un facteur 4, les fonctions logiques (telles que celles fournies dans la rubrique Sésame de *Tilt* n° 67) d'un facteur 3 et la plupart des autres fonctions d'un facteur 2. Seules les fonctions chaînes sont peu accélérées et les routines de tri quasiment pas (mais il faut dire qu'elles étaient déjà fortement optimisées).
En conclusion, si ce compilateur apparaît rapide et puissant, les bugs résiduels empêchent de s'y fier pour tout programme important. Certains vont parfaitement tourner, d'autres vont planter lamentablement et les derniers fourniront des résultats faux. Espérons qu'une nouvelle version totalement débuggée, cette fois, verra rapidement le jour, le GFA basic 3.0 se devant de disposer d'un compilateur aussi performant que lui (disquette Micro-Application pour *Atari ST*. Prix : E).

Jacques Harbonn

J.B.G. ELECTRONICS

163 avenue du Maine - 75014 Paris

METRO : MOUTON-DUVERNET ou ALESIA

CREDIT CREG SANS APPORT

RAYON "OCCASION"

Vente, achat, dépôt-vente.
TOUS MATERIELS
Micros / Ecrans / Periphèriques
logiciels / accessoires
matériel garanti
Tél: 45.41.26.04.

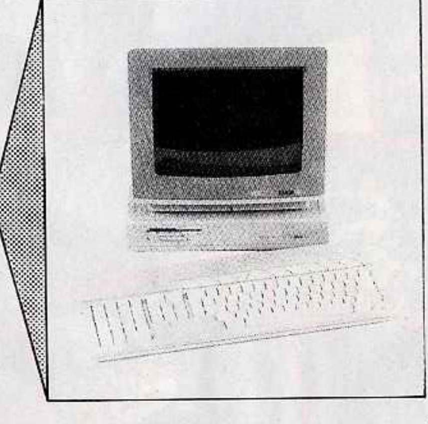
AMIGA

3790 F	• **AMIGA 500**
1490 F	• **AMIGA 501** extension mémoire
6790 F	• **AMIGA 500** + 1084



ATARI

3490 F	• **ATARI 520 STE** + 4 jeux + 1 joystick
5490 F	• **ATARI 520 STE** +ECRAN COUL. Atari SC 1425 + 4 jeux + 1 joystick
3990 F	• **ATARI 1040** + 10 disk + 1 tapis
4990 F	• **ATARI 1040** + SM 124 + logiciels
6990 F	• **MEGA ST 1** + SM 124



NOUVEAU

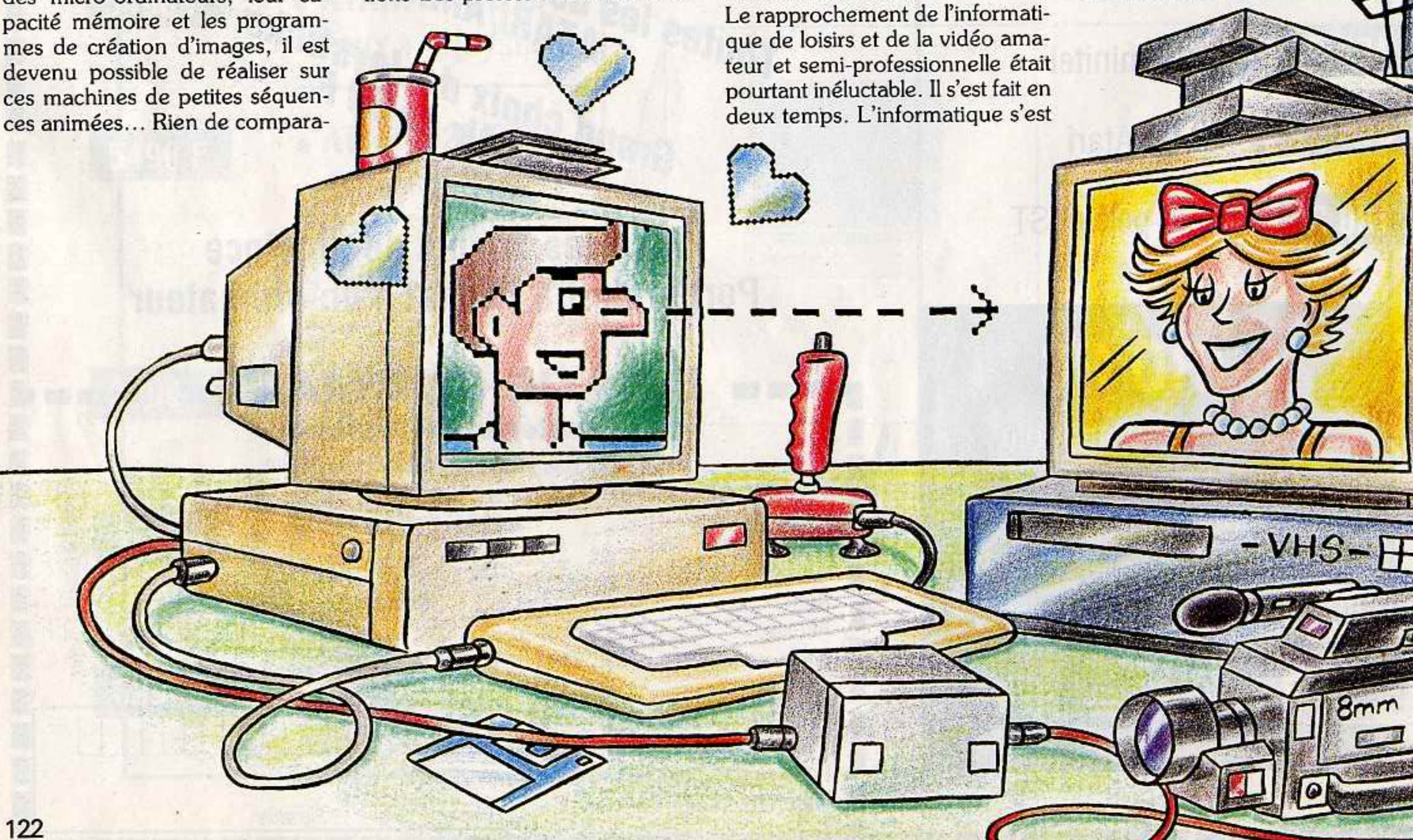
2990 F • **PORTFOLIO ATARI**
le plus petit PC du monde
5 logiciels intégrés

MICRO/VIDEO
RENCONTRE DU 3e CLIP

Beau comme la rencontre fortuite de l'informatique et de la vidéo sur un écran, le micro-clip se met enfin à la portée des utilisateurs de micro-ordinateurs ! Logiciels de titrage, de génération d'effets de volets ou de montage, digitaliseurs et genlock feront de vous le prochain Mondino. Dans ce domaine où tout va très vite, les constructeurs rivalisent pour créer des appareils toujours plus simples et plus performants qui exploiteront les potentialités graphiques de vos drôles de machines. Une technologie intéressante à plus d'un titre !

A force d'améliorer les performances graphiques des micro-ordinateurs, leur capacité mémoire et les programmes de création d'images, il est devenu possible de réaliser sur ces machines de petites séquences animées... Rien de comparable, il est vrai, avec de la vidéo, même si les rapprochements abusifs sont parfois tentants. La vidéo utilise encore, hormis pour des applications très professionnelles et très limitées, des images enregistrées en analogique, tandis que l'ordinateur ne traite que des données numériques (digitalisations, images dessinées en bit map ou calculées en temps réel). Deux technologies, deux marchés, deux mondes distincts...

Le rapprochement de l'informatique de loisirs et de la vidéo amateur et semi-professionnelle était pourtant inéluctable. Il s'est fait en deux temps. L'informatique s'est d'abord introduite incognito sur le marché de la vidéo. Tables de montage, magnétoscopes et téléviseurs à mémoire de trame digitalisant les images avant de les afficher, bancs de titrage permettant la réalisation de génériques sont au-



tant de manifestations de cette OPA silencieuse. Résultat concret : la prolifération d'appareils de trucage spécifiques, souvent fort coûteux, et dissimulant à l'utilisateur leur nature informatique afin de ne pas l'effaroucher.

L'ordinateur vidéographique

Cette relation est ensuite apparue au grand jour, lorsque ce fut au tour de l'ordinateur de faire un pas vers la vidéo avec l'avènement de la *desktop video*, c'est-à-dire la vidéo assistée par micro-ordinateur. Il suffisait d'y penser : les diverses fonctions évoquées ci-dessus (digitalisation, titrage, montage, voire traitement et modification des images) peuvent être assumées par un ordinateur unique et fier de l'être, avec pour conséquence directe un abaissement du coût de la chaîne de production d'images et une extension significative des potentialités créatives. La desktop video met à la portée de l'amateur la réalisation de génériques de présentation des séquences filmées, la personnalisation des images par adjonction de dessins créés sur ordinateur, l'aménagement d'effets de transition entre scènes (fondus au noir, etc.) et, depuis peu, le montage des séquences. C'est Sony qui, le premier, a officialisé cette union en lançant sur le marché une machine revendiquant le titre « d'ordinateur vidéographique » : le HB-G 900, un MSX 2 équipé d'un digitaliseur et d'un genlock (interface permettant la synchronisation et le mixage d'images de différentes sources telles qu'un micro et un magnétoscope, par exemple). Cet ordinateur qui figure toujours au catalogue de la marque est, en outre, capable de piloter des périphériques vidéo (magnétoscope professionnel U-Matic ou lecteur de vidéodisques). Principale ombre au tableau : son prix (environ 35 000 F) qui réserve cet appareil à une utilisation semi-professionnelle.

Depuis la sortie de cette machine, les choses ont considérablement évolué et une nouvelle génération de matériels et de logiciels est venue instaurer une saine émulation dans cette branche naissante de la micro-informatique. Nous ne parlerons pas ici des quelques tentatives fort peu retentissantes visant à transformer certains ordinateurs 8 bits en bancs de titrage bon marché. Les rares programmes et périphériques pour machines 8 bits qui ont vu le jour à une époque sont aujourd'hui introuvables en France, si l'on excepte quelques digitaliseurs d'images. Il faut reconnaître que la desktop video est aujourd'hui la chasse gardée des 16/32 bits, et, en particulier, de l'*Amiga* en raison de ses performances graphiques. Contrairement au *ST*, il permet, en effet, d'afficher des images plein écran sans bordure extérieure, ce qui lui donne un avantage décisif sur son concurrent. Mais la plupart des logiciels de desktop video exigent au minimum un mega-octet de RAM !

La vigilance s'impose !

Quant au *PC*, il reste encore à la traîne (du moins en France), mais il est fort probable que les excellentes performances graphiques de son mode VGA seront prochainement mises à profit par des applications en desktop video. Le *Mac II* d'Apple prend déjà ce chemin dans le créneau du haut de gamme. Encore faut-il reconnaître que les performances des ordinateurs 16/32 bits, ou même 32 bits, sont souvent insuffisantes pour la réalisation de trucages sophistiqués en temps réel, tels qu'on peut les voir dans les génériques d'émissions de télé ou dans des vidéo-clips, par exemple. Mais après une période héroïque qui a fait quelques victimes chez les adeptes trop confiants des nouvelles technologies, la vidéo assistée par ordinateur est entrée dans une phase de maturité. Certes, il convient de rester prudent et de tester, autant que faire se peut, les configurations de matériel dont l'achat est envisagé. Et il ne faut pas se contenter du résultat visuel à l'écran : nous vous conseillons de faire des essais d'enregistrement des images sur magnétoscope, ce qui peut donner des résultats qualitativement différents. Les solutions proposées aujourd'hui par des revendeurs de micro-informatique qui s'autoproclament, souvent de façon présomptueuse, « spécialistes de la desktop video » ont néanmoins résolu leurs problèmes de jeunesse et la vidéo assistée par ordinateur voit s'ouvrir à elle des débouchés prometteurs dans les domaines de la communication d'entreprise, de la télévision locale, du vidéo-clip ou tout simplement de la vidéo amateur. Il convient de noter à ce propos que l'apparition des camescopes (caméra légère intégrant un magnétoscope, pour ceux qui auraient manqué un épisode de la course effrénée à la miniaturisation) a ouvert au grand public des perspectives nouvelles, suscitant de nouveaux besoins auxquels s'efforce de répondre la desktop video. Nous allons donc passer en revue les différents types de produits disponibles dans ce domaine : genlocks et logiciels spécifiques de titrage et de génération de volets d'apparition. A l'heure où nous mettons sous presse, les périphériques permettant de transformer un ordinateur en table de montage ne sont pas encore disponibles. Deux produits à moins de 10 000 F sont attendus : un pour *Amiga*, produit par SATV, un autre pour *PC* distribué par V3I. Les digitaliseurs d'images, biens connues des lecteurs de *Tilt*, seront décrits lors d'un prochain dossier.

LES GENLOCKS

Ce nom mystérieux, qui évoque davantage les lacs brumeux d'Ecosse que les entrailles électroniques de quelque appareil moderne, désigne le maillon essentiel de toute chaîne de desktop video, celui qui rend possible le mélange des images de l'ordinateur avec celles d'une autre source vidéo.

Les possibilités d'incrustation offertes varient d'un appareil à l'autre. Les modèles les plus simples placent l'image de l'ordinateur en premier plan et celle de la source vidéo (magnétoscope, vidéodisque ou caméra) en arrière plan. Pour voir apparaître l'image vidéo à travers celle de l'ordinateur, il faut sélectionner dans l'image de ce dernier une « couleur de transparence ». Les genlocks bas de gamme n'offrent guère le choix : il faudra se contenter du noir. Toutes les zones noires de l'image informatique disparaissent alors pour laisser place à l'image vidéo. Ainsi, pour créer un titrage, il suffit de dessiner (et éventuellement d'animer) des lettres sur un fond noir à l'aide de classiques programmes de création graphique ou d'autres logiciels spécifiquement destinés au titrage. L'image qui en résulte superpose les lettres du titre et l'image vidéo. Il reste alors à enregistrer ce résultat final sur un magnétoscope.

Pour ce faire, il est nécessaire que les signaux RVB du genlock soient convertis en un signal unique dit « composite », enregistrable. Certains genlocks disposent d'un codeur PAL ou SECAM intégré qui remplit cette fonction. Dans les autres cas, il sera nécessaire d'adjoindre au genlock un codeur séparé qui fera augmenter d'autant le coût de l'ensemble. Cet élément est à prendre en considération au moment du choix, tout comme le type d'utilisation envisagée. Si l'on désire seulement enregistrer les images ainsi créées sur un



Photo Jean-Philippe Delalandre

Le genlock Octet d'Azur autorise l'incrustation d'une image vidéo dans une autre selon un masque généré par le micro.

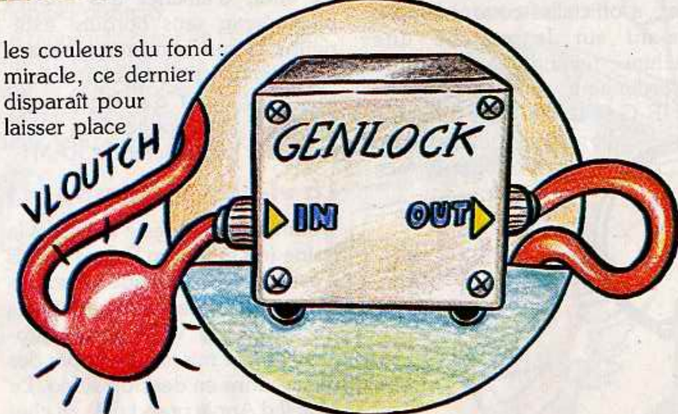
magnétoscope VHS ou 8 mm « amateur », il sera inutile d'investir dans du matériel cher. S'il s'agit au contraire d'enregistrer en U-Matic ou BVU (standards professionnels) des images destinées à être copiées plusieurs fois au cours du processus de post-production (montage, etc.) et à être diffusées sur les ondes, le niveau de qualité requis imposera le recours à du matériel de qualité « broadcast », nettement plus coûteux.

Le genlock Octet d'Azur VM 410

Ce genlock est l'un des plus chers, mais aussi un des plus complets que l'on puisse trouver actuellement sur le marché. Prévu initialement pour *Atari 520* et *1040 ST*, le VM 410 peut aujourd'hui être associé indifféremment à un *PC*, un *Mac II* ou un *Amiga*, moyennant l'utilisation d'une carte d'interface appropriée. L'adaptation du VM 410 sur *Atari 520* ou *1040 ST* nécessite une intervention délicate au cœur de la machine, pratiquée par la société Octet d'Azur. Si votre *ST* tombe en panne, il vous sera donc impossible d'utiliser provisoirement le VM 410 sur une machine non trafiquée, ce qui conduit Octet d'Azur à recommander l'utilisation d'un *Mega ST* de préférence au *520 ST* et *1040 ST*. Le prix de l'ensemble (genlock plus carte) varie d'une machine à l'autre dans des proportions considérables : s'il faut compter environ 15 000 F pour les versions *ST* et *Amiga*, la version *PC* (compatible avec environ 70 % des cartes graphiques VGA) atteint 23 000 F et la version *Mac II* culmine à 28 000 F.

A la différence d'autres genlocks qui n'incrustent que dans le noir ou le blanc, ou dans une plage de couleurs partant du noir, le VM 410 autorise un ajustement précis de la couleur d'incrustation. Un pupitre de commande distinct (voir photo) comporte deux groupes de trois boutons — un rouge, un vert et un bleu — servant à définir un seuil inférieur et un seuil supérieur d'incrustation dans la gamme des couleurs. Il est ainsi possible d'incruster une image vidéo dans une couleur quelconque de l'image de l'ordinateur, ou dans une gamme de couleurs (les divers bleus d'un ciel, par exemple). Ce surcroît de souplesse étend de façon significative les potentialités du produit et constitue son principal atout. L'intérêt pratique de cette solution n'échappera pas aux vidéastes au fait des techniques professionnelles : le VM 410 permet l'incrustation d'une image vidéo détourée (un personnage, par exemple) dans un décor créé avec l'ordinateur, ce qui reste interdit aux autres genlocks testés dans ce dossier. On filme le personnage devant un fond de couleur uniforme, puis on définit à l'aide du pupitre de réglage des seuils inférieur et supérieur d'incrustation encadrant les couleurs du fond : miracle, ce dernier disparaît pour laisser place au décor réalisé à l'aide d'un logiciel de création graphique ! C'est le fameux « plan chroma », apanage des systèmes professionnels. Le VM 410 ne manque pas d'entrées et accepte jusqu'à trois sources vidéo. Cette possibilité de raccordement de sources multiples se double d'une autre fonction originale qui distingue encore cet appareil de ses concurrents : l'incrustation d'une image vidéo dans une autre, selon un masque de découpe dessiné par l'ordinateur. Le principe est le suivant : on définit un « masque » (une étoile rouge sur fond vert, par exemple), on incruste une première image vidéo dans le vert et une seconde dans le rouge. La forme de l'étoile initialement dessinée définit donc la découpe d'une image vidéo dans l'autre, comme le montre l'illustration. Dans ces conditions, le recours à un logiciel d'animation permet la génération d'« effets de volet » sophistiqués agrémentant les enchaînements de séquences (grignotage d'une image par une autre, par exemple). Mais cet effet n'est pas réellement à la portée de la bourse de l'amateur moyen puisqu'il nécessite l'adjonction d'un coûteux accessoire : le TBC (*time base corrector*, c'est-à-dire correcteur de base de temps) qui assure la synchronisation entre les deux sources vidéo.

Il faut noter que sur *Atari ST*, toutes les fonctions du genlock (sélection des plans vidéo, choix des seuils d'incrustation ou commutation des sources) peuvent être accessibles par l'intermédiaire d'un accessoire de bureau. Signalons enfin que le genlock VM 410 ne dispose pas de sortie vidéo composite permettant d'enregistrer l'image résultante sur un magnétoscope. L'achat d'un encodeur PAL ou SECAM de qualité entraînera donc un surcoût.



Le genlock Magni

Destiné à l'*Amiga 2000*, ce produit d'origine américaine prétend également à une qualité « broadcast » répondant aux exigences de la télédiffusion. Rançon de cette qualité, le prix de l'appareil dépasse 20 000 F, mais il faut prendre en considération le fait qu'il dispose de son propre codeur PAL intégré. Grâce à lui, l'image résultante peut être enregistrée directement sur un magnétoscope standard. Le genlock Magni se compose de deux cartes d'extension et d'un boîtier de contrôle

externe. L'une des cartes s'insère dans le connecteur vidéo de l'*Amiga*, l'autre dans un connecteur pour carte *PC*.
Le boîtier de commande dispose de fonctions intéressantes, inexistantes sur les autres modèles décrits dans ce dossier. Le genlock Magni permet de réaliser des fondus manuels ou automatiques (avec un temps d'apparition ajustable par curseur entre 0,5 seconde et 10 secondes). Un autre curseur agit sur les couleurs de transparence, sans offrir toutefois des possibilités aussi étendues que celles du genlock Octet d'Azur. Le curseur permet d'étendre la gamme des couleurs d'incrustation à partir du noir ou du blanc, mais il est impossible de définir à la fois sur un seuil supérieur et un seuil supérieur d'incrustation. Un produit haut de gamme conçu pour un usage professionnel.

Le GST Gold Amiga

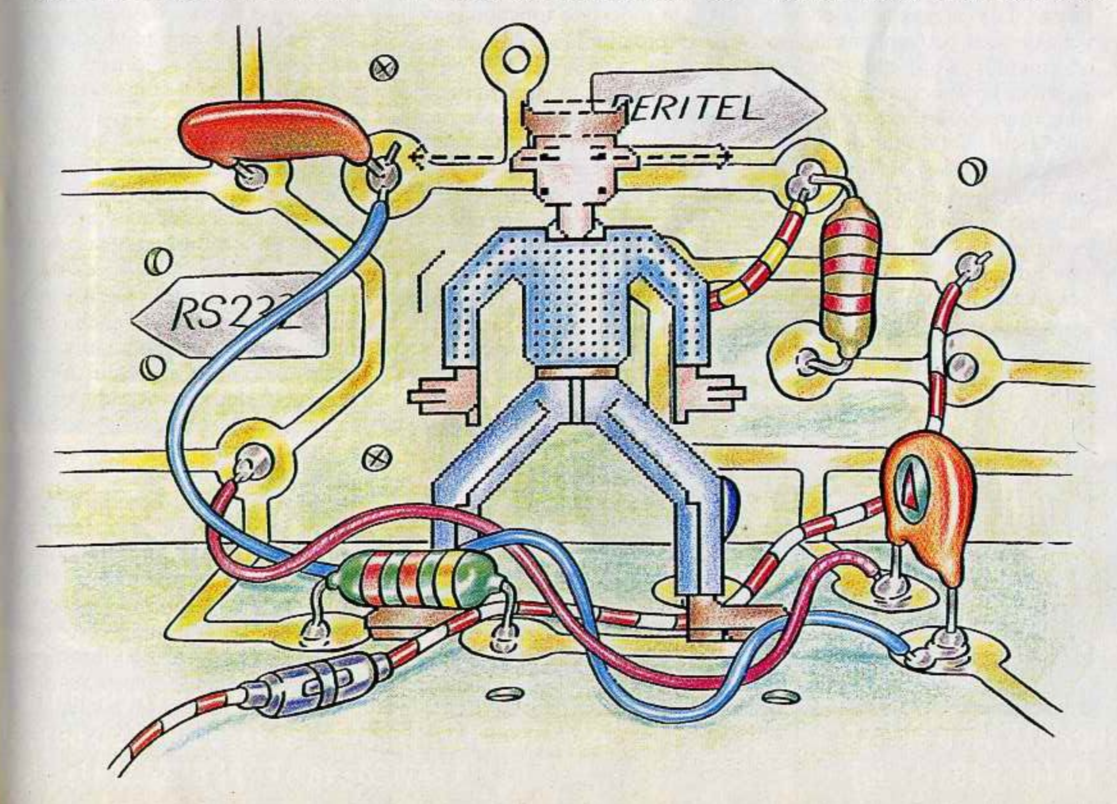
La société française SATV propose toute une gamme de périphériques de desktop vidéo qui sera prochainement complétée par la venue d'une table de montage pour *Amiga*. Dernier-né des produits de la marque, le GST Gold Amiga rassemble en un unique boîtier de présentation discret et raffinée un genlock, un correcteur vidéo, un filtre électronique RVB et un encodeur PAL qui rend possible l'enregistrement direct du signal résultant sur un magnétoscope. Le filtre électronique RVB remplace avantageusement les feuilles de plastiques colorées que l'on doit placer devant l'objectif de la caméra avec certains digitaliseurs synthétisant une image en couleurs à partir de trois prises de vues successives.
Les boutons de réglage de l'appareil sont présents sur la face avant. A gauche, on trouve quatre potentiomètres agissant sur la lumière, le contraste, la couleur et la phase (pour le centrage de l'image venant du micro dans l'image vidéo). Très efficaces, ces corrections permettent d'optimiser la balance entre l'image de l'ordinateur et celle de la source vidéo. Deux switchs permettent ensuite de choisir divers modes d'affichage : micro ou vidéo seuls, incrustation de la vidéo dans la couleur « zéro » de l'*Amiga*, inversion de l'incrustation (ce qui était transparent devient opaque et inversement). Les trois boutons poussoirs du filtre RVB sont situés à droite du boîtier. Ce genlock très complet est proposé à moins de 6 000 F, mais il existe également dans la gamme SATV un produit similaire dépourvu du filtre électronique RVB : le GST 30 XP qui coûte 4 700 F environ. Il faut toutefois signaler que ce matériel s'adresse avant tout aux vidéastes amateurs. La gamme SATV comprend des produits nettement plus coûteux destinés aux professionnels.



En haut : le boîtier de commande externe du genlock Magni. Les curseurs permettent la réalisation de fondus. En bas le genlock SATV et GST Gold et ses correcteurs de signal vidéo.

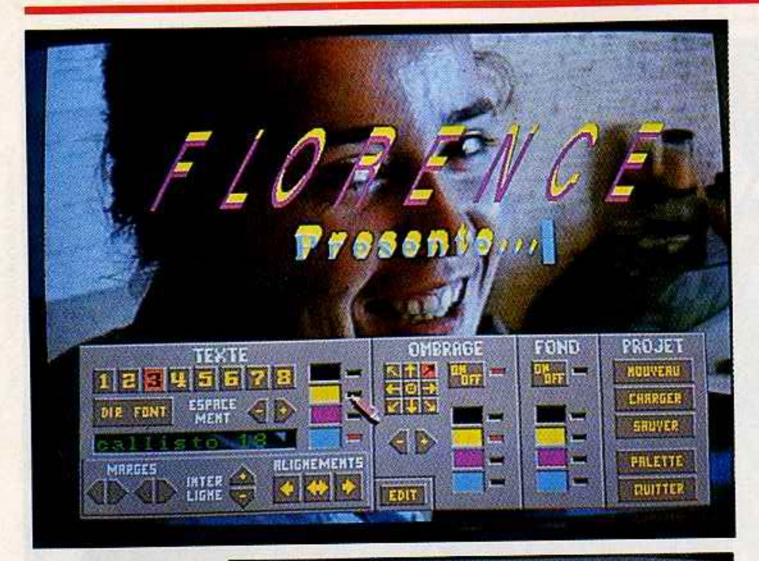
LES LOGICIELS

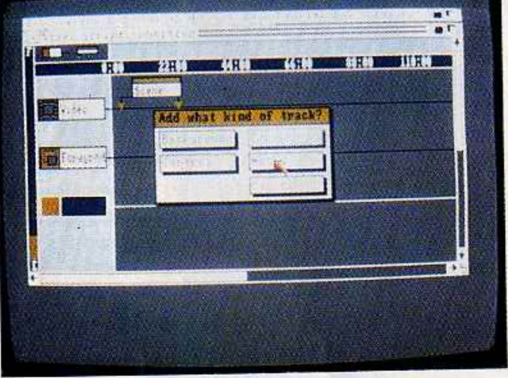
A priori, tout logiciel de création graphique (programmes de dessin, de synthèse d'images en 3D, d'animation) peut être utilisé en desktop video, ce qui met entre les mains de l'utilisateur un nombre impressionnant d'outils complémentaires.
Une gamme de produits plus spécifiquement adaptés à la vidéo est néanmoins apparue. Il s'agit principalement de logiciels de génération de caractères et de titrage, ou de génération de « volets d'apparition » (création d'effets de transition entre l'image vidéo et l'image informatique). Force est de constater que la plupart d'entre eux tournent sur *Amiga* et exigent au minimum un mégaoctet de mémoire.



Le Video Generic Master (Amiga)

Ce logiciel de titrage ne déroutera pas trop les amateurs de vidéo peu rompus à l'utilisation d'ordinateurs. Sa simplicité d'utilisation constitue, en effet, son atout principal. Et si l'on peut juger que ses possibilités sont limitées, elles n'en dépassent pas moins celles de la plupart des bancs de titrages destinés aux amateurs. Toutes les commandes du logiciel sont accessibles à partir de deux panneaux clairement organisés.
Le premier panneau de com-





Vidéo Generic Master (Kimatek) : du titrage animé sans effort. Simplissime et efficace mais limité. Deluxe Vidéo (Electronic Arts) : pour créer de petites séquences de présentation agrémentées de musique. De la vidéo sans vidéo ?

mande donne accès à l'éditeur de texte. Huit polices de caractères sont stockées simultanément en mémoire, mais il est possible de les remplacer par d'autres, présentes sur la disquette, en cours d'utilisation. Video Generic Master accepte, en outre, les polices provenant d'autres programmes. On regrettera seulement que ce logiciel ne rejoigne pas sur le plan de la souplesse d'utilisation les programmes de traitement de texte — comme Macwrite — qui offrent, outre le choix de la police, différents corps et différents styles de caractères (italique, souligné, gras, etc.). L'éditeur de texte dispose, en revanche, de fonctions de réglage de l'espacement des lettres et de l'interlignage. Les marges gauche et droite peuvent être ajustées et le texte peut être centré ou au fer à gauche ou à droite. Cette fonction de cadrage présente l'inconvénient de ne pas travailler par ligne mais par page, de sorte qu'elle s'applique à l'ensemble du texte. Si l'on veut centrer un titre et cadrer le reste du texte à gauche, le seul moyen sera alors d'insérer des blancs avant le titre !
Reste à choisir la couleur du texte. Trois couleurs peuvent être employées simultanément sur une palette de 4095 (une couleur étant utilisée pour l'incrustation de l'image vidéo). On intervient sur la palette à l'aide du classique trio de curseurs RVB connu de tous les utilisateurs de programmes de dessin. Les caractères de chaque ligne de texte peuvent ensuite être agrémentés d'un effet d'ombre ajustable en direction et en épaisseur, qui confère aux caractères un certain effet de relief. La couleur de l'ombrage est impérativement choisie parmi les trois couleurs de la palette du texte. Cela peut paraître insuffisant, mais il est rare, dans la pratique, que les génériques cherchent à ressembler à des feux d'artifices. Le second panneau prend en charge l'animation du texte précédemment réalisé. Divers types de défilements sont proposés : défilement vertical (de bas en haut), défilement horizontal de droite à gauche (sur une seule ligne dont on choisit la hauteur) et affichage par page. La vitesse de défilement est réglable par curseur, ainsi que le temps de permanence à l'écran des pages. Le défilement peut être automatique ou contrôlé par l'utilisateur à l'aide du bouton gauche de la souris. Enfin, l'option de défilement continu fait réapparaître plusieurs fois le même texte. Video Generic Master ne prétend peut-être pas accomplir des prouesses. Il donnera néanmoins à l'amateur de vidéo les moyens de réaliser aisément des génériques.

Deluxe Video (Amiga)

Ce programme, déjà testé dans nos colonnes (*Tilt* n° 38 page 58, et n° 54 page 81), est un cas particulier puisqu'il n'est pas exclusivement dévolu à la desktop video. Il peut, en effet, s'utiliser seul, sans genlock, pour la réalisation de séquences animées agrémentées de musique et de bruitages. *Deluxe video* se sert d'images et de sons créés à l'aide d'autres logiciels (*Deluxe Paint II, Instant Music, Deluxe Construction Set)* et gère leur enchaînement, l'adjonction de titres, l'animation d'éléments graphiques. De la vidéo sans vidéo, en somme. De fait, le mode de fonctionnement de ce programme qui, accessoires compris, s'étale sur quatre disquettes, fait constamment référence aux techniques vidéographiques : les icônes sont des cassettes ou des caméras, les enchaînements d'images, de sons et d'effets sont programmés sur un script représentant le découpage temporel de la vidéo, une sorte de boîtier de télécommande qui peut être déplacé à l'écran regroupe des fonctions d'avance et de retour rapides, d'arrêt sur image, etc. Un univers familier qui ne déroutera pas les mordus de vidéo. Utilisé avec un genlock, ce logiciel permet de faire du titrage, de réaliser des fondus (texte ou image), d'ajouter aux vidéos de la musique créée avec l'ordinateur. Il est possible de l'employer pour agrémenter les vidéos de graphiques de présentation de chiffres sous forme de camemberts ou d'histogrames. Un kit de post-production vient étoffer la liste des accessoires et propose quelques effets de volet. De grandes ambitions qui se soldent toutefois par quelques imperfections sensibles. On notera, en particulier, le manque de fluidité des scrollings, surtout gênant lors du défilement d'un texte de générique. Le temps de chargement des images et des sons, que l'on reprochera plus à la machine qu'au programme, introduit également d'ennuyeuses interruptions dans l'exécution de la vidéo. En définitive, *Deluxe Video* n'affirmera son utilité que dans le cadre d'applications spécifiques. Il s'agit plutôt d'un outil complémentaire auquel on préférera, pour réaliser titrage et effets de volets, des programmes spécialement conçus pour cet usage. (Disquettes Electronic Arts pour *Amiga 500)*.

Light Camera Action (Aegis) enchaîne sons, images fixes, animations créées avec d'autres programmes. Génère des transitions animées entre images (effets de volets). Un programme simple à utiliser et performant.

Light Camera Action (Amiga)

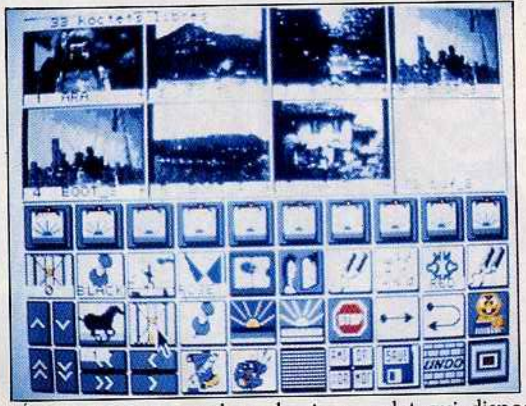
Ce programme de présentation d'images et de sons d'Aegis nécessite 1 Mo de mémoire vive et ne dispose d'aucune fonction de création propre. Outil complémentaire à utiliser conjointement à d'autres programmes de création de pages de texte, de dessins, d'animation ou de musique (Sonix, digitaliseurs générant des fichiers IFF), il s'apparente un peu à *Deluxe Video*. Comme ce dernier, il utilise la méthode du script vidéo pour organiser l'enchaînement des divers événements. La présentation très claire des fonctions et le regroupement dans des tableaux des paramètres associés à chaque action facilite énormément sa prise en main.
La page d'écriture du script vidéo décrit les différents événements successifs de la présentation : chargement d'une image, d'un son, exécution d'une animation, etc. L'édition du script est très facile, l'effacement ou l'insertion d'un événement sont instantanés. On descend ensuite au niveau du


• ATARI ST
Couleur et
Monochrome
• AMIGA
• IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES
LE FETICHE
MAYA
COMERCIO-GENERO
Silmarils

détail grâce à l'éditeur d'événement, tableau de définition de tous ses paramètres : nom du fichier à charger, durée de l'action, mode et vitesse de transition entre images, etc. Lors de cette étape, il convient d'associer un *buffer* à l'opération de chargement en indiquant un numéro de canal. C'est là toute l'astuce du programme qui exploite parfaitement le fonctionnement multitâche de l'*Amiga* : le stockage des fichiers de sons ou d'images dans des mémoires tampon pendant le déroulement de la présentation évite les interruptions provoquées par la lecture de la disquette. Bravo !

Nous avons également apprécié la qualité et la variété des effets de transition entre images proposés par *Light Camera Action* : vortex (spirale centrifuge ou centripète), zig-zag, mosaïque aléatoire, scrolling, etc. En outre, cet excellent logiciel peut piloter les fonctions du genlock SuperGen de Digital Creation, non importé en France à notre connaissance. Il peut toutefois s'utiliser seul, sans genlock, pour la réalisation de superbes présentations.

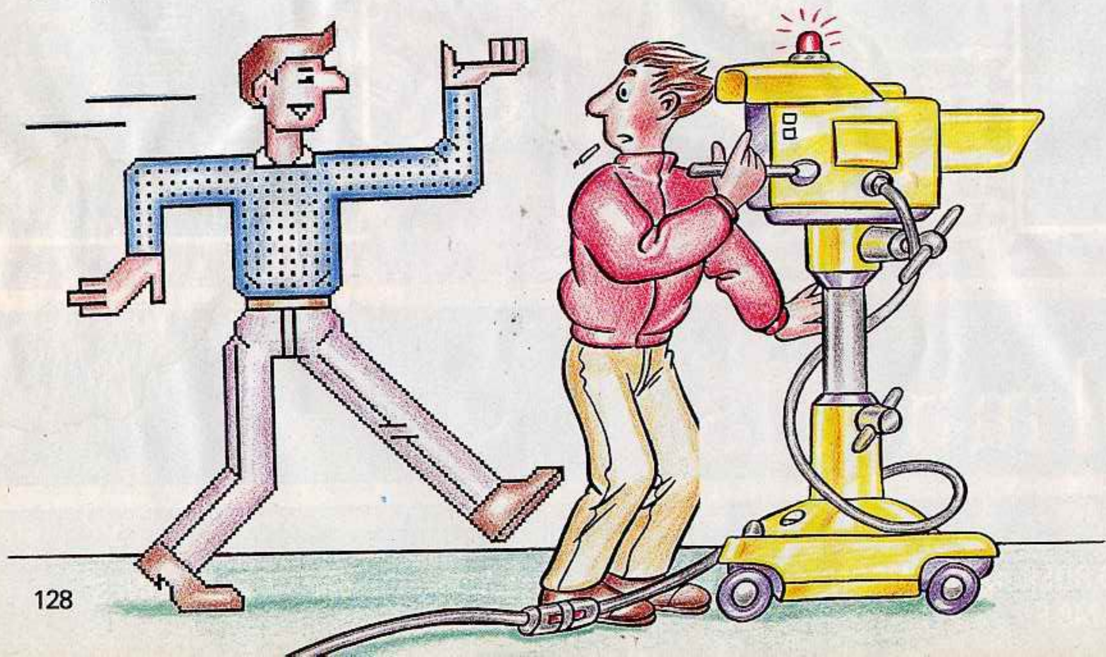




Pro Vidéo Plus (JDK Images) : des performances au détriment du confort d'utilisation. Imagic (Application System) génère de effets de transistion sophistiqués.

Imagic (Atari 1040 ST ou plus)

Les logiciels de desktop video sur *Atari ST* ne sont pas légion. Si le *ST* a très vite affirmé sa suprématie dans le domaine musical — en grande partie grâce à sa prise MIDI —, il a été nettement devancé par l'*Amiga* pour les applications graphiques. En vidéo, il est handicapé par son incapacité à afficher les images plein écran. Cela dit, il faut reconnaître qu'*Imagic*, logiciel de génération d'effets de transition entre images, dame le pion à ses concurrents sur *Amiga* grâce à son extraordinaire simplicité d'utilisation ainsi qu'à la variété et la sophistication de ses effets visuels (voir test dans le numéro 64 de *Tilt* en page 92). Il n'est pas étonnant, au vu des fantastiques possibilités de ce logiciel d'Application System, qu'il exige au minimum 1 m0 de RAM pour fonctionner. *Imagic* est un outil complet qui dispose de ses propres fonctions de dessin. Il autorise la trace à main levée, la génération d'éléments géométriques, le remplissage des surfaces avec des motifs ou une couleur au choix. Il permet donc de retoucher des images, d'y ajouter du texte (les fonctions « texte », nombreuses, rendent possible le titrage), de dupliquer, d'agrandir ou de réduire une portion d'image...



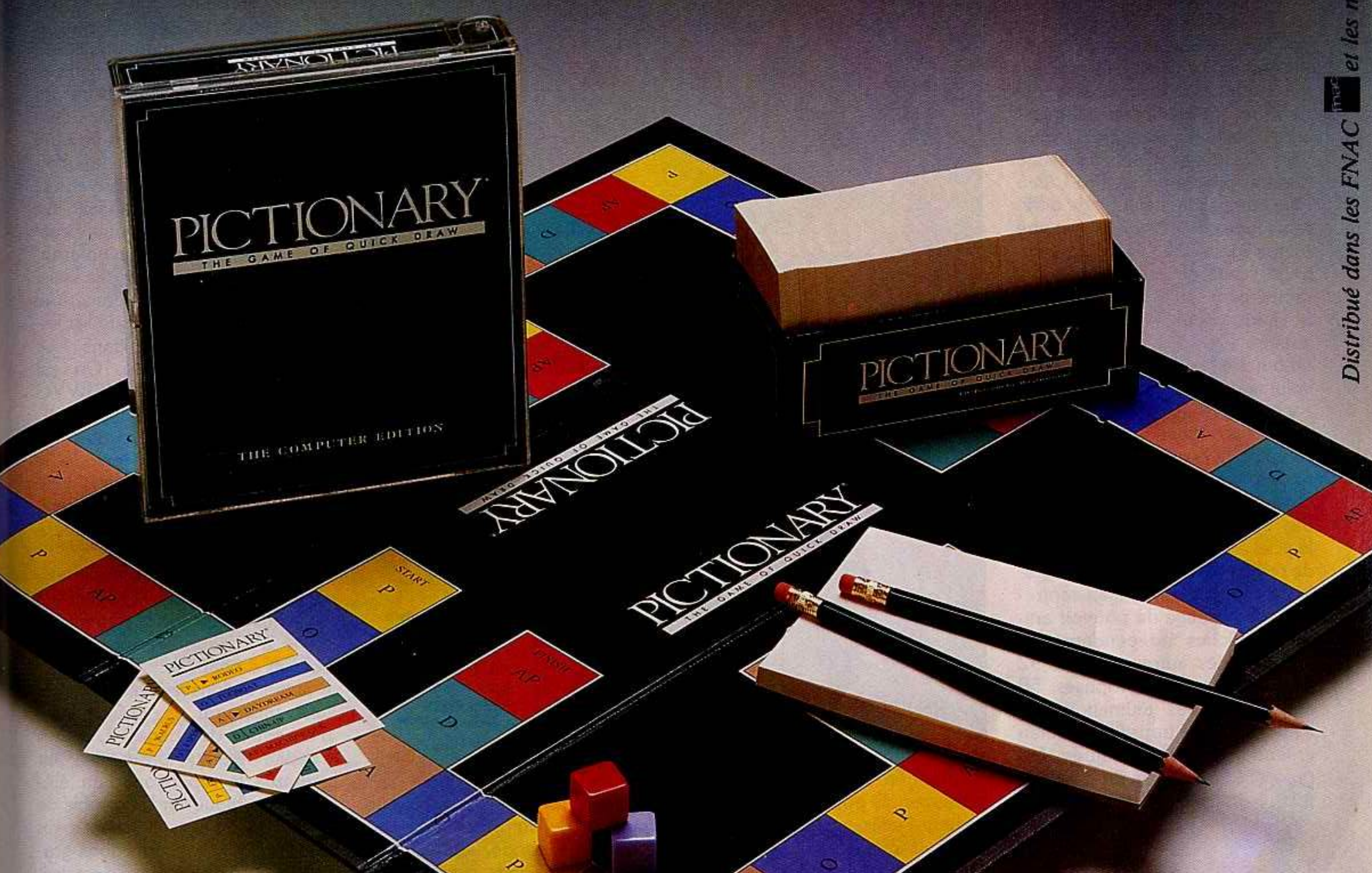
Mais l'essentiel n'est pas là. Utilisé avec imagination, ce programme permet à l'amateur de vidéo de réaliser des effets de transition et de volet de facture très professionnelle. *Imagic* accepte des images provenant de la plupart des logiciels de création graphique tournant sur *Atari ST*. Grâce à un algorithme de compactage puissant, il est capable de stocker en RAM un nombre élevé d'images. Un panneau de présentation — le *storyboard* — rassemble les icônes symbolisant les images en mémoire et les fonctions proposées. Vous intervenez graphiquement pour composer votre script. Le logiciel propose cinquante-deux effets spéciaux de transition qui vont assurer le passage d'une image à l'autre : scrollings simples, effets de peigne, de rotation ou de mosaïque, composition ou désintégration des images par lignes et autres trouvailles quasiment indescriptibles. Malheureusement, on retrouve l'inévitablement problème des conflits de palettes : il faudra donc veiller à harmoniser les couleurs des différents dessins pour éviter les mauvaises surprises. Le programme est cher mais les résultats, immédiatement observables, sont à la hauteur.

Pro Video Plus (Amiga)

Cet austère programme de titrage et de génération d'effets de volet de JDK Images ne révèle ses ressources qu'au terme d'un laborieux apprentissage. L'absence de menus déroulants nous ramène cinq ans en arrière tandis que la souris, inutile appendice déchu, doit être déconnectée pour éviter les plantages intempestifs. L'appel des différentes fonctions du programme se fait donc grâce aux touches du clavier. Elles font apparaître au bas de l'écran des fenêtres livrant d'abscons paramètres. Rejetant tout modernisme, le programme préfère ainsi un réglage de palette par valeurs numériques aux désormais classiques curseurs RVB. S'agit-il d'un sacrifice délibéré visant à économiser de la mémoire ? Sans doute, ce qui n'empêche pas le programme d'exiger au minimum 1 m0 de RAM pour fonctionner. 1,5 m0 sont recommandés si des images provenant d'autres logiciels doivent être importées.

Le programme travaille par ligne et par page. La création d'un titre est soumise à de nombreuses contraintes découlant de ce mode de fonctionnement. Le placement du

DES DEVINETTES QUI DEVIENNENT DES OEUVRES D'ART



Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Vous avez joué à Trivial Pursuit, voici le moment de saisir votre chance et de mettre en valeur une fois de plus vos connaisances. Saisissez votre joystick et jouez à Pictionary®!

Le jeu de société qui est devenu le No.1 des best sellers aux USA a maintenant envahi l'Europe, et l'équipe qui est à l'origine du succés de Trivial Pursuit, vous présente maintenant PICTIONARY. Des heures de plaiser, tout seul ou avec toute la famille, vous sont garanties.

Dans la même optique du jeu de devinettes, vous devez dessiner vos indices "sur l'écran" en utilisant un pack artistique très simple et spécialement conçu pour ce logiciel.

Avec 2,500 différentes questions, allez-vous déconcerter vos amis avec vos griffonnages?

Disponible sur:
IBM PC • Amiga • Atari ST • Commodore 64 cassette et disc • Amstrad cassette et disc, et Spectrum

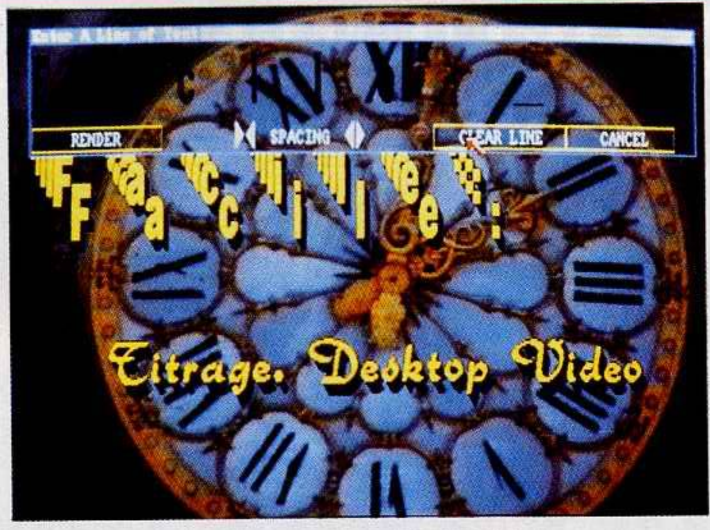
Publié par Domark

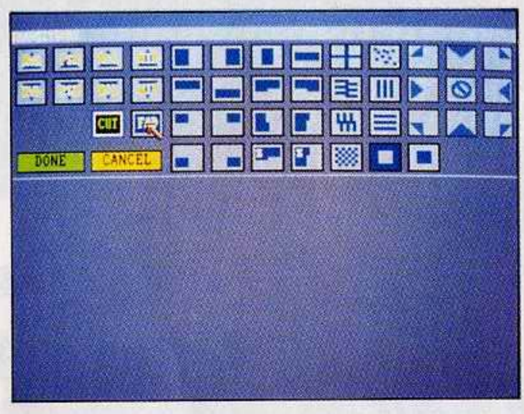
Distribué par **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Programmed by Oxford Mobius

DOMARK

texte sur la page n'est pas totalement libre : les caractères occupent impérativement à l'écran des zones dont la taille doit être définie au préalable. La hauteur de ces lignes détermine le corps maximum des caractères pouvant y être affichés. Quatre polices résident en mémoire et plusieurs styles (italique, souligné...) peuvent être utilisés. Contrairement à d'autres programmes, *Pro Video Plus* autorise le mélange de différents types de caractères sur une même ligne. La justification (centrage, cadrage à gauche ou à droite) peut s'appliquer, au choix, à chaque ligne ou à la page entière. *Pro Video Plus* propose en outre des effets d'ombre et de volume du meilleur effet. Chaque zone de texte peut recevoir une ou deux couleurs de fond et l'emploi de caractères graphiques permet d'affiner la présentation. On peut également programmer des cyclages de couleurs. Si ce logiciel est loin d'offrir la souplesse de programmes travaillant intégralement en *bit map*, il a en contrepartie l'avantage de pouvoir animer les lignes indépendamment les unes des autres. Sur les 92 effets de transition proposés, 58 concernent des animations de lignes. Chaque transition est bien entendu ajustable en durée. Un programme performant à ne pas mettre entre toutes les mains.





TV Text (Zuma Group) génère des titres fixes en bit map. Un des rares programmes qui se contente de 512 Ko !
TV Show (Zuma Group) appartient à la même famille que Light Camera Action, sans prétendre à la même facilité d'emploi.

TV Text (Amiga)

TV Text de Zuma Group est un programme de création de pages de présentation fixes. Contrairement à d'autres, il est incapable de faire défiler un générique à l'écran ou de déplacer des objets graphiques indépendants. Il faudra donc impérativement exploiter les fichiers d'images ainsi créés avec un logiciel d'affichage (TV Show, par exemple) pour réaliser des présentations tenant sur plusieurs pages. Mais si le procédé a ses limites, il a aussi ses atouts. Les concepteurs de *TV Text* ont pu s'attacher au développement des capacités graphiques du programme et ont soigné son « ergonomie ». *TV Text* s'apparente en fait à un logiciel de création graphique et s'utilise comme tel, ce qui rend son abord facile. En outre, il se sent parfaitement à l'aise avec les 512 KO de l'*Amiga 500*, ce qui devient de plus en plus rare. *TV Text* ne sombre pas dans l'ésotérisme inutile qui affecte nombre de programmes tournant sur *Amiga*. La prise en main de ses diverses fonctions est facile : menus déroulants et travail à la souris sont là pour épauler efficacement l'utilisateur.

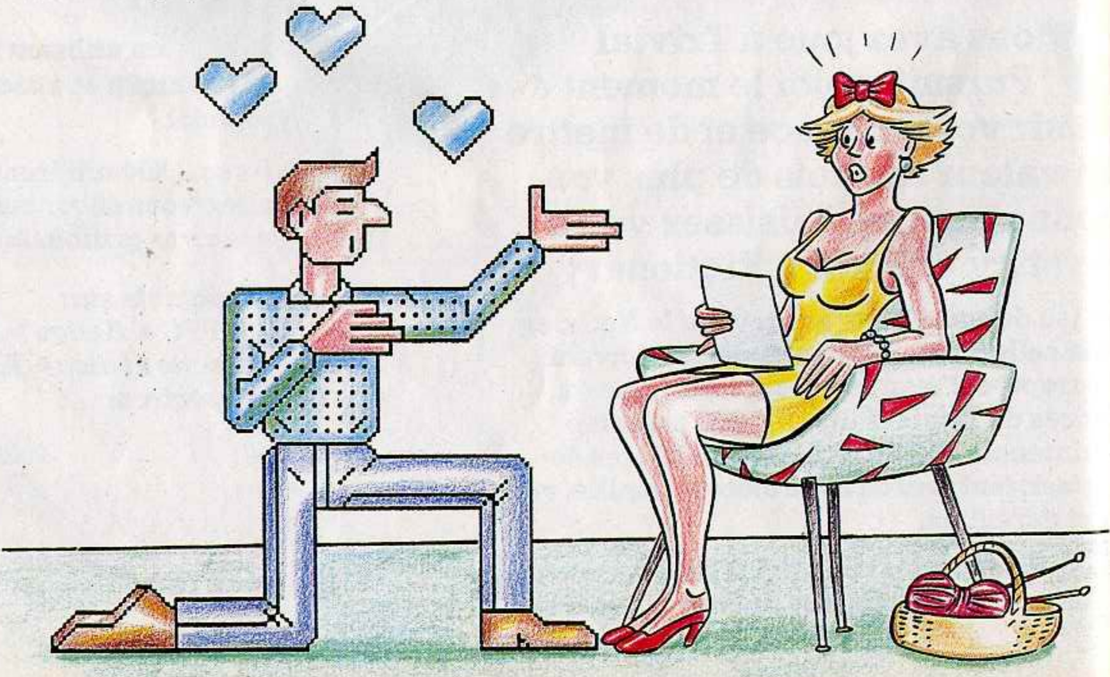
TV Text travaille en haute ou en moyenne résolution (le choix se fait dès le lancement, en sélectionnant l'icône appropriée). Pour éviter la présence de bordures autour de l'image, des modes d'affichage « vidéo » sont proposés. Le programme utilise et génère des fichiers au format IFF, ce qui rend impossible l'emploi d'éléments graphiques (fonds, lettres, etc.) provenant d'autres programmes de création graphique. Les fontes au standard *Amiga* sont également compatibles avec *TV Text*.

Le menu Text permet de choisir les fontes, leur taille, le style (italique, souligné, gras, etc.) et dispose d'une fonction additionnelle de rotation du texte.

Le menu de justification propose plusieurs modes de cadrage du texte : à gauche, à droite, centré, vertical etc. Pourtant la comparaison de ce programme avec un logiciel de traitement de texte s'arrête là. *TV Text* peut en effet agrémenter les lettres de quelques effets spéciaux bienvenus : ombres portées projetées sur l'image de fond selon une direction réglable, effets de volume, par exemple. En outre, la saisie s'effectue par ligne, dans une fenêtre spéciale, sans que les lettres soient affichées dans leur présentation définitive. On est loin d'un affichage WYSIWYG (*what you see is what you get*), ce qui pose quelques problèmes de lisibilité du texte lorsque le fond est sombre. Une fois validée, et au terme de quelques calculs, la ligne finale est affichée à l'écran.

Son positionnement est aisé puisque la ligne entière suit fidèlement les mouvements de la souris et se copie à chaque pression sur le bouton de gauche.

D'autres options spéciales complètent utilement la présentation d'ensemble des pages. L'option « papier peint » provoque par exemple la répétition d'un élément graphique sur l'ensemble de la page. Le logiciel dispose en outre de quelques fonctions graphiques simples (tracés de cercles, d'ellipses ou de carrés) que l'on peut l'utiliser conjointement aux fonctions d'ombrage ou de génération d'effets de volume. Un excellent programme.





il subsiste quelques imperfections et le bas de l'image, dans ce dernier mode, apparaît d'un coup sans se soucier du choix de l'utilisateur. De plus, il faudra veiller à éviter les conflits de palettes lors de l'alternance de deux images de fond ! Il convient d'harmoniser les couleurs et d'aménager les transitions de manière à éviter des effets indésirables, dûs à la machine autant qu'au programme. Mais une fois apprivoisé, le programme s'avère simple à utiliser, même s'il n'atteint pas la souplesse d'emploi de logiciels gérant à la fois l'écriture des textes et leur animation. Bien qu'il requiert quelques rebutantes contortions et d'acrobatiques échanges de disquettes, l'ensemble *TV Text* + *TV Show* constitue un moyen valable d'aborder la desktop video. Assez gourmand en mémoire, *TV Show* nécessite 1 m0 de RAM pour fonctionner correctement.

TV Show (Amiga)

Ce logiciel de Zuma Group destiné à la génération d'effets de transition entre images fixes s'affirme comme le complément indispensable de *TV Text*, bien qu'il puisse utiliser des images créées avec d'autres programmes (*Deluxe Paint*, par exemple). Contrairement à *TV Text*, il ne dispose d'aucune fonction de dessin ou de saisie de texte et ne travaille qu'à partir de fichiers existants. Il se contente donc de charger ces images en mémoire, de gérer leur apparition à l'écran selon divers modes d'affichage, de déplacer des objets graphiques (texte ou dessins) sur un fond. Son ergonomie est peu engageante comparée à la facilité d'emploi de *TV Text*. Tout comme *Deluxe Vidéo*, il utilise le principe du script décrivant le découpage temporel de l'animation sans faire preuve de la même clarté d'organisation.

Selon la terminologie même du manuel, chaque script est composé d'événements : apparitions d'images de fond, d'objets graphiques (texte ou dessin), cycles de couleurs, boucles de répétition et même... commentaire lu par l'*Amiga* lui-même à partir d'un texte ! L'éditeur de script offre bien entendu de nombreuses possibilités d'insertion, d'addition ou de déplacement d'événements. Des paramètres associés à chaque événement commandent la durée de son maintien et la vitesse de transition, mais le déroulement du script peut également être piloté par les touches de fonction. *TV Show* traite les événements séquentiellement. Il offre en plus quarante-deux formes de transition, des plus simples aux plus complexes : l'image peut apparaître brusquement, se glisser à l'écran par un des côtés ou se recomposer peu à peu à la manière d'une mosaïque. Certes,





Vidéo Titler (Aegis) : un programme de titrage des plus performants, muni d'un générateur de transitions emprunté à Light Camera Action. L'image du haut est obtenue en sortie RVB du genlock GST Gold, celle du bas en sortie PAL. Noter la dégradation.

Video Titler (Amiga)

Ce logiciel signé Aegis se compose de deux programmes complémentaires : *Aegis Video Titler*, puissant utilitaire de génération de pages de présentation fixes, et *Aegis Video Seg*, générateur d'effets spéciaux (effets de volets et de transition). Naturellement, 1 Mo de RAM au minimum et deux lecteurs de disquettes sont requis.

Aegis Video Titler combine le meilleur des deux systèmes de génération de pages : il associe l'étendue des possibilités du mode *bit map* — déformation de caractère, placement libre des lignes, etc — à la souplesse des programmes traitant lignes et mots comme objets indépendants modifiables à tout moment. Les effets proposés pour agrémenter le texte saisi sont nombreux et de grande qualité. Votre texte peut s'inscrire en lettres néon de différentes sortes, se dédoubler, projeter une ombre, se muer en blocs 3D. Mieux encore. La fonction Poly Text vous offre des possibilités inédites : le texte que vous saisissez vient instantanément épouser la forme d'un cadre déformable dans tous les sens ! Il suffit d'attraper un coin du cadre avec le curseur et de le tirer à volonté pour voir le texte préalablement saisi se déformer pour le remplir à nouveau. Rudement épatant !

La création de titres animés exécutables avec le programme *Video Seg* nécessite au minimum 1,5 Mo de RAM. L'animation se construit manuellement en déplaçant les différents éléments de texte à l'écran. *Video Seg* propose quant à lui vingt-quatre effets de transition entre images fixes ou animations. Les modes de création du script et de définition des attributs de chaque événement sont similaires à ceux de *Light Camera Action* une création du même éditeur. Les fenêtres de saisie et les effets produits sont d'ailleurs très proches.

Nous avons également apprécié la présence d'un manuel d'utilisation traduit en français par Guillemot International, l'importateur.

Plusieurs tendances se dégagent de ce tour d'horizon des produits facilement disponibles en France. En premier lieu, la domination de l'*Amiga* de Commodore est



CASH & CARRY MICRO

CASH & CARRY MICRO
37, rue des Mathurins
75008 PARIS



Tous nos Prix sont TTC



UNITE CENTRALE
3490 FRS. TTC
(PÉRITEL COMPRISE) code 1001

Les Périphériques du 500

10021	Moniteur couleur HR	2550
10008	Extension 512K A501	1290
10012	Disque du A590	5190
10007	Prise Péritel	150
10017	Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 800 FRS Ttc
code R590

POUR A500 & 2000
LECTEUR 5"1/4 1380 Frs
Code P15

POUR A2000
EXTENSION 8 M.O.
Peuplée 2 M.O.
4590 TTC
code P18

20065 - PERFECT SOUND
830 Frs
20066 AMAS (DIGIT & INTERFACE MIDI)
950 Frs

PROMOS VIDEO
Vous avez une Caméra Vidéo
Alors avec Votre AMIGA
Titrez, Trucquez, Montez etc..
Digitalisez Etc...

40006 PACK DIGIT
DG88+Digiview Gold
(Filtre Electronique et logiciel Digit)
3590 Frs.

40007 PACK PRO
GST GOLD + Digiview Gold
(Genlock, Filtre électronique, Codeur PALet logiciel digit)
6990 Frs.

SPECIAL KIT PC
POUR A2000
PRIX NOVEMBRE 3400 FRS

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur A1010	1050
10007	Prise Péritel	150
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Mps 1230	1480
10011	MPS 1500 C	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 10	105
10015	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 100	920
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	60
10032	A 2620 Carte Accélératrice	12490
10018	DISK 3"1/2 BULK par 50	395
10019	DISK 3"1/2 BULK par 100	740
10020	Btes. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	1650
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20014	BENCHMARK MODULA 2	1100
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

JEUX

30026	BATMAN	250
30026	SHADOW OF BEAST	295
30027	Super Scramble	190
30008	La Légende du Djel	210
30029	FALCON	280
30030	FALCON MISSION	185
30011	Rola HOT	215
30012	Permis de tuer	190
30028	RICK DANGEROUS	180
30020	SILK WORM	205
30024	BLOODWYCH	225
30013	SPACE HARRIER	199
30014	SUPER HANGON	240
30015	DRAGON'S LAIR	340
30016	DRAGON NINJA	225
30017	BLOOD MONEY	265
30031	RVF HONDA	215
30023	F16 COMBAT PILOT	219

A DECOUPER OU RECOPIER (Bien lire les conditions de Ventes)

NOM :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Téléphone :
N° VISA/CB :
Date Expiration :

CODE	DESIGNATION	QUANTITE	TOTAL
REGLEMENT Par chèque Joint, CB ou VISA		Frais de port	
		TOTAL	

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier ,nos Clients recoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc.. qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc..) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRS au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périhériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si deffectueux dans un délais de 3 semaines aprés la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE.. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES. (tilt nov89)

8 logiciels de desktop video au Tiltoscope

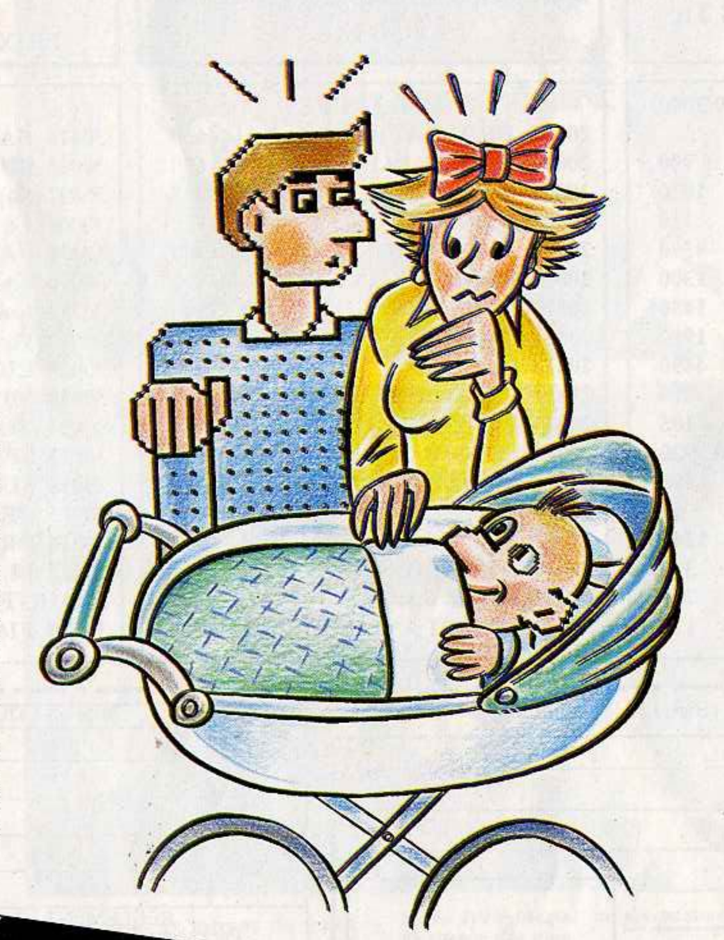
LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	FONCTIONS TEXTE/ TITRAGE	FONCTIONS GRAPHIQUES	ANIMATION DU TEXTE	SON	GENERATION D'EFFETS DE TRANSITION	ACCESSIBILITE	POTENTIALITES	INTERET	PRIX
DELUXE VIDEO	Electronic Arts	Amiga (512 Ko)	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	★★★★★	★★★★★	13	F
IMAGIC	Application System	Amiga 1040 ST	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	★★★★★★	★★★★★★	17	H
LIGHT CAMERA ACTION	Aegis	Amiga (1 Mo)	Non	Non	Oui	Oui	Oui	★★★★★★	★★★★★	16	F
PRO VIDEO PLUS	Jok Images	Amiga (1 Mo)	Oui	Non	Oui	Non	Oui	★★	★★★★★★	15	H
TV SHOW	Zuma Group	Amiga (512 Ko)	Non	Non	Oui		Oui	★★★	★★★★	12	F
TV TEXT	Zuma Group	Amiga (512 Ko)	Oui	Oui	Non	Non	Non	★★★★★★	★★★★	14	F
VIDEO GENERIC MASTER	Kimatek	Amiga (512 Ko)	Oui	Non	Oui	Non	Non	★★★★★★	★★★★	13	F
VIDEO TITLER	Aegis	Amiga (1 Mo)	Oui	Non	Oui	Non	Oui	★★★★★	★★★★★★	18	G

Code des prix : F = 500 à 1 000 F, G = 1 000 à 2 000 F, H = 2 000 à 3 000 F.

incontestable. L'*Atari ST* a pu s'imposer en musique grâce à son interface MIDI interne. *A contrario*, l'obligation d'intervenir dans la machine pour la connecter à un genlock et l'impossibilité d'obtenir une image plein écran lui ont coupé la route de la desktop video. Avec son entrée pour horloge externe, le *520 STE* doit pouvoir se connecter facilement avec un genlock mais il se peut que le retard pris sur son rival soit insurmontable.

Tout le monde attend en outre l'entrée des *PC* sur la scène de la desktop video, ce qui ne peut que brouiller les cartes. Il faut également constater que la plupart des logiciels de desktop video exigent des configurations matérielles bien pourvues en mémoire, et donc assez chères dès le départ. Les genlocks, éléments de base de la chaîne micro-vidéo, demeurent eux aussi placés à un niveau de prix élevé qui les rend difficilement accessibles à la plupart des amateurs.

Du côté des logiciels, la confusion règne. Chacun fonctionne selon ses propres recettes. Pour l'heure, aucun des modes de fonctionnement n'a d'ailleurs réussi à s'imposer et on est encore loin de l'uniformisation relative qui touche, par exemple, les traitements de texte.



Il faut donc utiliser chaque produit pour sa spécificité et tirer profit des complémentarités existantes. Saluons tout de même l'effort entrepris par Aegis pour développer une gamme complète et homogène de logiciels vidéo aux possibilités étendues. Reste que ces logiciels sont généralement assez onéreux.

Cela dit, le bilan de la desktop video est loin d'être négatif. La confusion qui semble encore régner dans ce domaine est en grande partie imputable à sa jeunesse. Il n'en n'est pas moins vrai que des petits studios de production semi-professionnels ou même professionnels commencent à s'équiper d'*Amiga*, preuve incontestable des potentialités du couple video-informatique.

Il reste pourtant un paramètre que les programmeurs et les constructeurs auront bien du mal à maîtriser : celui de l'évolution des standards en vidéo. La venue du Hi-8 et du S-VHS conduisent à reconsidérer les critères de qualité. Quand le bouillonnement de la vidéo s'ajoute à l'ébullition de la micro-informatique, cela fait beaucoup de remous.

Jean-Philippe Delalandre



Toutes les nouveautés à de super prix dans l'espace Soft le plus High Tech de Paris pour votre ST, Amiga, PC, CPC.

1 LOGICIEL ACHETÉ =

L'ouverture immédiate de votre carte de membre ; le club de tous les avantages !

2 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club + 1 abonnement gratuit de 6 mois à une des meilleures revues de micro-informatique* !

* Venez vite, offre valable dans la limite des stocks disponibles.

3 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club
+ l'abonnement de 6 mois *
+ une super calculatrice *

Entre l'Etoile et la Porte Maillot

MICRO AVENUE l'espace spécialiste du Soft.

58/60, avenue de la Grande Armée 75017 PARIS

Tél. : 40.35.95.95 - Tél. : 45.72.24.30

BATMAN, STUNT CAR, WEST PHASER, EAGLE RIDER, LODE RUNNER, INDIANA JONES, RICK DANGEROUS, DRAKKEN, BARBARIAN II, PAPERBOY, et toutes les autres nouveautés...

ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

Manhunter 2 

PC

Une aventure périlleuse dans une ambiance lugubre vous attend si vous entreprenez de jouer, dans Manhunter 2, le rôle du dernier défenseur de l'humanité contre les Orbs. Passionnant malgré la médiocrité des séquences arcades.

Sierra. Conception et programmation : Dave et Barry Murry.

Oui, les Orbs (des extra-terrestres) sont toujours sur Terre en cette années 2004 ! Rappelez-vous dans *Manhunter 1*, ces curieux globes oculaires volants qui avaient envahi New York. Les humains ne sont plus que des esclaves. C'est le règne du « mouchard ». Ce petit disque accroché à la peau du cou des Humains permet de contrôler tous leurs déplacements grâce à un ordinateur de poche nommé MAD. Toutefois, ce « mouchard » ne permet pas d'identifier les personnes surveillées. En outre, il est totalement inefficace quand les suspects se cachent dans des souterrains. C'est là qu'interviennent les Menhunters, des humains sélectionnés selon on ne sait quels critères. Le manhunter doit donc identifier les suspects ou retrouver leur trace en cas de disparition du signal. Certains menhunters, tels que vous, se retournent contre les Orbs *(voir Manhunter 1)*. L'aventure continue dans *Manhunter 2*. Vous poursuivez un dangereux criminel, allié des Orbs, qui répond au nom de Phil. Ce dernier vous a déjà donné du Phil... pardon du fil à retordre dans la première aventure. Il a tué trop d'Humains et vous, le manhunter devenu hors-la-loi, devez mettre un terme à ses actes. Monté à bord d'un vaisseau orb, vous tentez d'intercepter celui de Phil. Votre chasse se termine au cœur de San Francisco où votre vaisseau heurte un bâtiment. Phil s'enfuit en ricanant. Dans sa chute, votre engin volant écrase un passant, un manhunter. Les Orbs sont donc à San Francisco ! Vous en profitez pour lui prendre sa carte d'identité ainsi que son MAD. Vous découvrirez par la suite que ce manhunter mort menait une enquête. Pourquoi ne pas reprendre cette enquête à votre compte ? L'exploration des bas-fonds de San Francisco vous mènera tôt ou tard à Phil. De plus, les Orbs ne risquent pas de découvrir cette usurpation d'identité. En effet, les Humains sont tenus de cacher leur visage et d'observer un mutisme total (sinon



Un humanoïde à tête de chien...

couic !). Va donc pour une investigation en bonne et due forme. Ce que vous découvrez est à la fois passionnant, étrange et macabre ! Une secte secrète chinoise est en guerre contre des humanoïdes à tête de chiens ! Ces mutants ont été créés par un scientifique humain. Des cadavres chinois lacérés à mort, des carcasses d'hommes-chiens jonchant les rues de San Francisco. Qui sont ces mutants ? Pourquoi sont-ils en guerre contre cette secte chinoise ? Y-a-t-il un rapport avec la présence des Orbs ? Les indices s'accumulent, les regroupements se font, on entrevoit lentement les mobiles. Nous n'en dirons pas plus, à vous de tirer cette affaire au clair.

Passionnant et envoûtant, voilà ce qu'on peut dire de *Manhunter 2*. Ce logiciel capte votre attention comme peut le faire un excellent livre. C'est vous dire à quel point le joueur baigne dans une lourde atmosphère de mystère quand il y joue ! Les points forts ? L'excellent système de jeu, très convivial (aucune entrée de textes), met en valeur un scénario exceptionnel. Ensuite, inutile de repartir d'une sauvegarde quand vous faites une erreur fatale. Le programme vous replace automatiquement au début de la séquence. Sierra, qui nous avait habitué à des jeux d'aventure sans violence, nous surprend. Certaines séquences sont d'un macabre ! Jeu très visuel, *Manhunter 2* possède des graphismes animés qui rendent bien le malaise que fait planer la présence des Orbs. Aucun doute, ce jeu est un grand moment qu'il faut vivre ! Notre seule réserve porte sur la qualité un peu douteuse des séquences arcades qui « agrémentent » le jeu. Le must !

Dany Boolauck

Type ______ *aventure graphique*
Intérêt ______ *17*
Graphisme ______ ★★★★★ *(EGA, VGA)*
Animation ______ ★★★★ *(sur PC AT, 386)*
Bruitages ______ ★★★ *(sans carte sonore)*
Prix ______ *D*

Les mêmes plans que Manhunter 1.



Une secte secrète chinoise...



... pourchasse les humanoïdes.

Kingdoms of England 

AMIGA

Dans la ligne du célèbre Defender of the Crown, Kingdoms of England *est moins beau graphiquement, mais beaucoup plus riche. Un bon jeu de stratégie, agréable et mâtiné d'un peu d'action.*

Editeur : Incognito Software ; programmation : Brian G. Volnik ; graphisme : Henri F. Grosch, Daniel J. Mueller ; musique : Chris Moulios.

Votre but : vous faire sacrer roi d'Angleterre en conquérant de haute lutte un certain nombre de provinces. Au début du jeu, vous devrez d'ailleurs déterminer le pourcentage d'occupation de l'Angleterre qui déterminera la victoire. Il est fixé à 85% au départ, mais rien ne vous empêche de l'augmenter ou, au contraire, de le diminuer. Le programme accepte jusqu'à quatre joueurs humains. Le rôle d'un certain nombre de joueurs supplémentaires sera de toute manière tenu par l'ordinateur. L'écran est divisé en deux parties principales. A gauche se trouve la carte agrandie qui représente une partie de l'Angleterre. Vous verrez, dans chaque province, les constructions éventuelles et le drapeau de la puissance qui l'occupe. Il existe plusieurs façons de se déplacer sur cette carte agrandie : soit en utilisant l'un des huit points cardinaux, soit en cliquant directement à un endroit de la petite carte à droite de l'écran, soit encore en vous déplaçant rapidement sur cette petite carte, la grande carte scrollant alors rapidement et fidèlement. Un clic gauche sur une province vous fournira les caractéristiques de celle-ci : son nom, l'argent qu'elle rapporte, le type de terrain, le nombre de points de déplacement demandé pour vous y rendre et le propriétaire. Si la province vous appartient, vous connaîtrez aussi les armées qui s'y trouvent ainsi que leur composition. Un clic sur l'une de vos provinces vous permettra de déplacer vos armées et d'accéder en entrant dans la ville à des options indispensables : engagement d'hommes d'armes, achat de catapultes ou construction de défenses.

Un endroit primordial pour l'équipement...

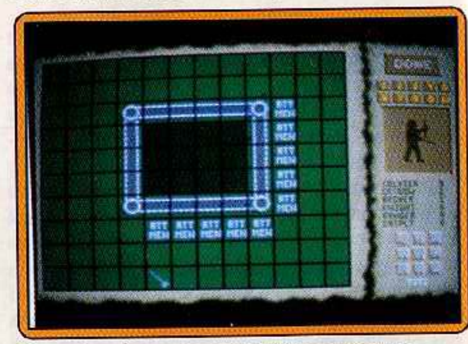
Vous disposez, au départ, d'une province sur laquelle est bâtie une tour, de quelques hommes pour la défendre et d'un petit pécule. Vous allez utiliser votre argent immédiatement pour recruter des hommes et mettre sur pied des armées. Différents types de guerriers à la puissance de combat croissante vous sont proposées : soldats, arbalétriers, archers, rangers, et chevaliers. Bien évidemment, il vous faudra payer en conséquence. Le ranger constitue un cas particulier, car en dépit d'un prix important, son efficacité au combat n'est que moyenne, sauf en terrain accidenté.

Au début du jeu, de très nombreuses provinces sont inoccupées. Empressez-vous de les occuper de manière à accroître le montant de vos revenus. En effet, chaque province vous payera une dîme proportionnelle à son étendue et à son emplacement. Chaque province peut contenir jusqu'à quatre armées. Celles-ci pourront à loisir être regroupées en une seule ou au contraire scindées en plusieurs. Vos armées pourront se déplacer en zone alliée jusqu'à épuisement de leurs points de déplacement, mais seront, en revanche, obligées de s'arrêter en cas de rencontre ennemie. Très vite les provinces libres vont se trouver occupées et il vous faudra combattre pour en acquérir de nouvelles.

Les combats se déroulent de deux manières distinctes : mode rapide et bataille détaillée. Dans le mode rapide, le combat est géré en grande partie par l'ordinateur qui compare les force en présence sans tenir compte de leur position sur le terrain. Différents facteurs vont intervenir : nombre et type d'attaquants et de défenseurs, terrain (un terrain accidenté est

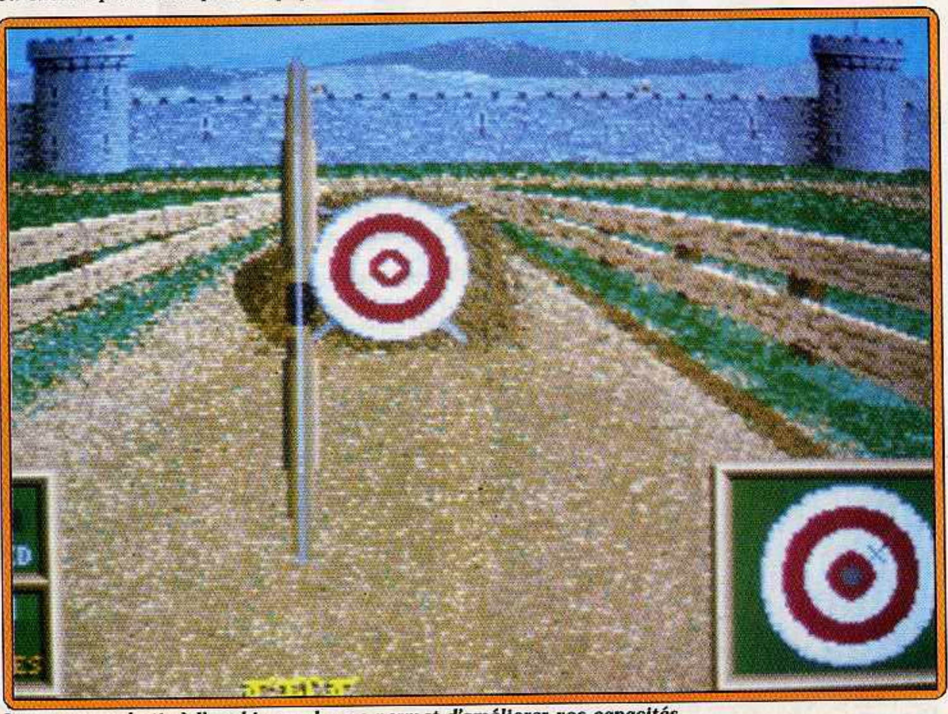


Carte des provinces britanniques.



L'une des phases du combat type wargame.

un facteur défavorable aux attaquants, à moins qu'ils ne disposent d'un ranger pour vingt-cinq hommes), temps, moral des troupes (fonction des victoires remportées), existence d'une construction de défense, et possession d'une catapulte. Ces machines de guerre sont assez chères à l'achat, mais elles se révèlent très efficaces tant en attaque qu'en défense. Pendant le déroulement du combat, vous pourrez intervenir en changeant la cible de votre catapulte (construction, soldats ou catapulte adverse), ou en organisant la retraite. Les défenseurs ont la possibilité de se rendre, solution bien utile pour éviter de se faire tuer inutilement. Les prisonniers ne sont pas perdus pour autant. Ils pourront être libérés lors



Le concours de tir à l'arc biannuel vous permet d'améliorer vos capacités.

d'une attaque ultérieure dans un mini-jeu d'arcade où vous vous frayerez un chemin à coup d'épée. Le mode de combat détaillé n'est accessible que lorsqu'une armée attaque une construction au moins de la taille d'un donjon. Vous allez positionner vos unités de soldats et de catapultes (dix de chaque au maximum) sans oublier de laisser des hommes en réserve. Le combat est beaucoup plus précis mais aussi plus long. La construction de défense est importante pour améliorer vos points de combat défensif. De plus, l'achat de catapultes et l'engagement d'hommes ne peut se faire que dans une ville dotée d'au moins un tour de défense. On ne peut construire que du printemps à l'automne. Ces deux époques sont marquées d'ailleurs par un concours de tir à l'arc. Vous disposez de trois flèches pour chacune des quatre distances : 30 m, 60 m, 90 m et 120 m. Vous devrez régler la puissance de tir et surtout de la visée, en tenant compte de la distance et du vent. A l'issue du concours, les trois premiers seront récompensés. Au terme d'une longue lutte, vous aurez le plaisir, en cas de victoire, d'assister à la solennelle cérémonie du couronnement.
La réalisation est de bon niveau. Les graphismes sont agréables et d'excellentes musiques de circonstance accompagnent le jeu. La gestion à la souris est très conviviale. Ce wargame conviendra aux débutants par sa facilité de mise en route et pourra aussi satisfaire l'amateur averti par sa richesse (deux disquettes).

Jacques Harbonn

Type	*wargame-action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*C*

Ooze 

ATARI ST

Spectres et fantômes hantent l'abbaye que vous avez acquise. Noir voyage au pays d'Ooze !

Conception : Dragonware.

Ceux qui s'évanouissent au moindre choc et dont le cœur bat la chamade dès qu'ils voient leur ombre doivent éviter de lire ce test ! Ce jeu d'aventure est réservé à ceux qui ignorent le sens du mot peur. *Ooze* vous place dans la peau d'un personnage bien inconscient. Acheter un édifice séculaire est un excellent placement…sauf s'il est hanté ! Toujours est-il que l'incrédulité vous fait sourire en entendant les avertissements de cette vieille femme rencontrée sur



Des graphismes à donner le frisson.



L'édifice baroque que vous avez acheté vous réserve des surprises.

la route. « L'abbaye Carfax est un lieu de mort. Ceux qui osent y pénétrer n'en reviennent jamais ! » murmure-t-elle en se signant. L'effroi qui fige ses traits ébranle un peu votre insouciance. Mais l'incident est bien vite oublié. A présent, vous êtes devant *votre* abbaye, il fait déjà nuit et un peu de repos ne vous ferait pas de mal. L'énorme masse sombre de l'édifice semble vous regarder avec dédain. A première vue, l'entretien n'était pas le principal souci du précédent propriétaire. « Les travaux de restauration vont me coûter les yeux de la tête » pensez-vous en ouvrant la porte d'entrée. Un grincement plaintif s'échappe de ses gonds (pas mal de sons digitalisés). Pas de lumière, c'est le moment de savoir si l'analyseur de syntaxe est puissant. Dans une autre dimension, votre double spirituel tape sur le clavier du destin : *turn lights on* (allumez les lumières) et votre main cherche l'interrupteur. Ce que vous découvrez vous empêche de louer les qualités de l'analyseur de syntaxe. Décidément ce sénario ne vous épargne aucun désagrément. Vous découvrez un hall tout poussiéreux et rempli de toiles d'araignées. Tout à coup, un rire à glacer le sang retentit. Pétrifié, vous levez la tête, ce… rire vient du haut des escaliers. Vos cheveux se dressent sur la tête ! Ce que vous voyez est incroyable. Un fantôme rouge, oui rouge, vous regarde avec des yeux flamboyants. Il vous lance une boule de feu… Mais qu'attend donc votre double spirituel pour taper *Jump aside* sur son *ST* ! Vous évitez de justesse la boule rougeoyante. Battre en retraite dans une pièce voisine vite, vite ! Vous refermez la porte derrière vous et… AAAHHHHH ! Une hideuse créature vous dévisage tout en s'approchant…
Ooze est, comme vous pouvez le constater, un jeu d'aventure dont le thème est l'épouvante. Les auteurs n'ont pas choisi la facilité en prenant la peur comme point d'appui pour appâter les aventuriers en mal de sensations. L'aventure textuelle dotée de superbes illustrations se prête mal à ce genre d'exercice. *Ooze* n'échappe pas à ce constat. Néanmoins, le scénario est bien charpenté, à défaut de faire peur,



Un intérieur évidemment hanté.



L'obscurité de la nuit n'est pas rassurante.

il capte l'attention. C'est un bon point. En outre, hormis la présence de sons digitalisés, le jeu ressemble à s'y méprendre à un produit *Magnetic Scrolls*. Superbes graphismes, bon analyseur de syntaxe, textes copieux, tout y est ! Remarquez, ce n'est pas un reproche. *Ooze*, sans être un produit exceptionnel, plaira aux inconditionnels du genre.

Dany Boolauck

Type	*aventure*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	—
Bruitages	★★★★
Prix	*n.c.*

The King of Chicago

Petit truand deviendra grand si une bande ne le descend pas. Une mission vraiment coriace !

aventure : type
14 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitage
C : prix



Si vous rêviez de devenir proxénète, traficant d'alcool, ou dealer, *The King of Chicago* est indiscutablement fait pour vous. Vous incarnez, en effet, le rôle de Pinky Callahan, un petit truand irlandais, ambitieux et intelligent. Il se donne pour ambition de devenir le roi de la pègre après qu'Al Capone ait été expédié à Alcatraz. Malheureusement, les choses ne sont pas si simples, car il lui faut préalablement prendre le contrôle du gang irlandais qui domine le nord de la ville avant de s'attaquer à l'héritier de Capone, l'Italo-Américain, Tony Santucci. Comme tous les gangsters des année trente, Pynky à une petite amie, Lola, une extravertie aux allures de péripatéticienne, qu'il doit éviter de trop malmener : elle pourrait se venger. Comme vous l'avez deviné, vous devez faire preuve de psychologie afin de vous frayer un chemin au milieu des intérêts contradictoires de chacun des protagonistes, ceci afin de devenir le roi de la pègre de Chicago. Les graphismes du programme sont extrêmement soignés. Les animations malheureusement ne sont pas tout à fait à la hauteur et font douter sérieusement de l'appellation Cinemaware. (Disquette Mindscape pour *Atari ST*.)

Eric Caberia

Spleeping Gods Lie

Ce monde est monotone et si vaste que, comme le dit son titre, on risque fort de s'y endormir.

aventure action : type
13 : intérêt
★★★★– : graphisme
★★★★ : animation
★★ : bruitage
C : prix



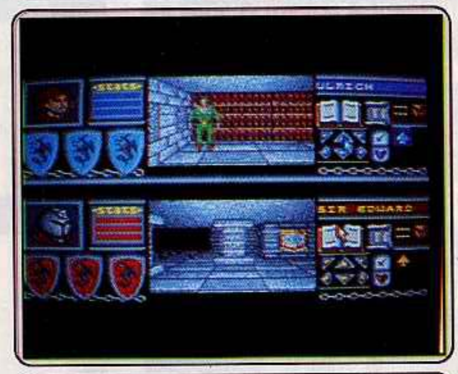
Pour sauver le monde de la domination de l'Archemage, retrouvez le Dormeur et remettez-lui un appareil. Le monde dans lequel vous allez évoluer est vaste : huit royaumes, chacun d'eux pouvant comporter jusqu'à six zones extérieures. L'aventure commence dans votre maison. Le monde est représenté en trois dimensions et vous vous y déplacez à la souris dans la direction du curseur. Vous aurez à combattre de nombreuses créatures à l'aide des différentes armes ramassées en chemin : pierre, étoiles de jet, sarbacane, arbalète, bâton de feu, etc. Chaque arme possède ses caractéristiques propres. La plus puissante est toujours automatiquement sélectionnée mais rien ne vous empêche d'en choisir une autre. Certaines rencontres donnent lieu à un dialogue restreint. A vous d'accepter ou de décliner l'offre. Vous trouverez aussi armures et objets divers, utiles à votre quête. N'oubliez pas de manger et de vous reposer (si possible à l'abri) pour reprendre des forces. Fouillez chaque zone à fond avant de la quitter car une fois sorti d'un royaume, vous ne pourrez pas y revenir. La réalisation est correcte mais le jeu trop peu varié pour séduire les amateurs. (Disquette Empire pour *Amiga*).

Jacques Harbonn

Bloodwych

Impeccable pour jouer en tandem, *Bloodwych* paraît un peu mesquin au joueur solitaire.

jeu de rôle seul : type
ou à deux
seul 14 ; à deux 17 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★ : bruitages
C : prix



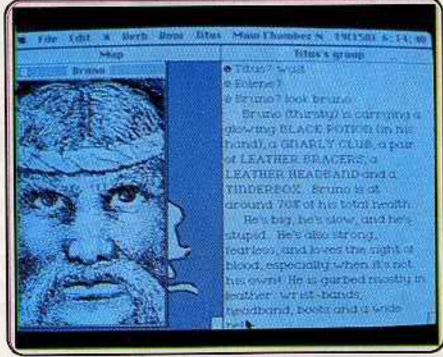
Après la version *ST* (testée dans le *Tilt* n° 70), voici la version *Amiga* de cet étonnant jeu de rôle pouvant se jouer à deux. Au départ, vous ne disposez que d'un seul aventurier choisi par seize champions de professions diverses. Mais il vous faudra vite recruter trois autres personnages au hasard des rencontres. Dans le jeu à deux, l'écran est divisé en deux, et chaque joueur peut effectuer ses propres actions, converser avec les monstres ou avec les personnages de l'autre groupe, etc. Mais il est bien dommage que, dans le jeu en solitaire, la fenêtre graphique n'ait pas été agrandie et reste limitée à la moitié de l'écran. Outre le joystick et le clavier, le premier joueur peut recourir à la souris pour les manipulations. Le système d'icônes proposé est clair bien que moins convivial que celui de *Dungeon Master*. Les combats sont fréquents et difficiles et la magie bien gérée. La réalisation graphique et sonore est loin malheureusement d'utiliser les capacités de la machine. En conclusion, s'il se révèle irremplaçable dans le jeu à deux, *Bloodwych* reste nettement en-deçà de *Dungeon Master* dans le jeu en solitaire. (Notice en français, disquette Image Works, *Amiga*).

Jacques Harbonn

Quarterstaff

Très beau pour le son comme pour les dessins et un scénario Infocom ! Une aventure attachante.

jeu de rôle : type
18 : intérêt
★★★★★ : graphisme
– : animation
★★★★★ : bruitages
n.c. : prix



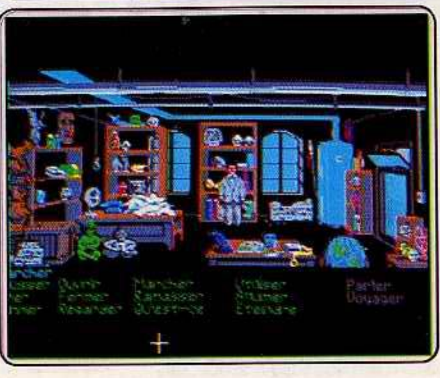
Finis les écrans repoussants des vieux jeux Infocom. *Quarterstaff*, comme toutes les nouvelles productions de cet éditeur, exploite enfin les 16/32 bits. Curieusement, ce sont les graphismes (le point le plus « médiatisé ») qui surprennent le moins. D'accord, ils sont très beaux mais, le moins qu'on puisse dire, est qu'ils ne sont pas très nombreux. Pour le son, en revanche, on nage en plein bonheur. Ah ! ces digitalisations qui ponctuent l'action ! Pas de meilleur moyen pour rentrer dans l'ambiance ! Et l'interface utilisateur ! Un modèle de souplesse. Sans compter le plan des caves qui s'affiche progressivement à l'écran. Très pratique ! Côté scénario, on retrouve une sombre histoire de druides et d'aventuriers valeureux. Mais rassurez-vous : le talent légendaire des scénaristes d'Infocom est là. De nombreuses surprises et de superbes descriptions vous attendent. Et surtout, *Quarterstaff* mélange avec bonheur des éléments de jeu de rôle et de jeu d'aventure pour former un logiciel passionnant. Le meilleur jeu que j'ai pu voir sur *Mac* cette année. Mais n'oubliez pas votre dictionnaire, car le jeu n'est pas traduit. (Deux disquettes double face pour *Mac 1 Mo*. En couleurs sur *Mac II*.)

Olivier Scamps

Indiana Jones et la dernière croisade

Des graphismes animés et des scènes d'action. Une intrigue excitante réalisée avec talent.

aventure graphique : type
18 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Cette aventure sur *Atari ST* suit assez fidèlement le scénario du film dont il est inspiré. Indy revient à son université où il enseigne quand il est « invité » à suivre de mystérieux personnages. Indy se retrouve chez Walter Donovan qui lui demande de retrouver le Graal. Walter avoue que Henry, le père d'Indy, était déjà « sur le coup » mais il vient de disparaître à Venise sans laisser de traces. Pour le Graal, mais surtout pour retrouver son père, Indy accepte de se mettre à la recherche de la précieuse coupe. Comme dans le film, Indy mène son enquête tambour battant. Des égoûts de Venise au château autrichien en passant par le zeppelin, on passe d'un casse-tête à l'autre sans temps mort. Basé sur le même système de jeu que le superbe *Zac Mac Kracken*, *Indiana Jones et la dernière Croisade* possède la classe d'un grand jeu d'aventure. La complexité du scénario et la richesse des situations nous plonge dans une passionnante aventure. Les auteurs ont savamment dosé la difficulté du jeu afin d'éviter les blocages intempestifs et l'ennui. Techniquement, la réalisation est sans faille. Le jeu est entièrement graphique et animé. L'environnement sonore est correct, sans plus.

Dany Boolauck

aMIE LE PRO.

ATARI

ATARI ST

PROMO — **520 STE** + 50 DISQUETTES 3"1/2 — **3 490 F**

PROMO — **520 STE** + MONIT. COUL. SC 1425 + 100 DISQUETTES 3"1/2 — **5 490 F**

520 STE — **3 490 F**

520 STE + MONIT. COUL. SC 1425 — **5 490 F**

1040 STF — **3 990 F**

1040 STF + MONIT. MONO SM 124 — **4 990 F**

PERIPHERIQUES

LECTEURS
3" 1/2 externe 990 F
5" 1/4 externe 1 790 F

DISQUES DURS
Méga file 30 Mo 4 290 F
Méga file 60 Mo 6 990 F

MONITEURS
Monochrome SM 124 1 200 F
Couleur SC 1425 2 290 F
Multisyne EIZO **4 990 F PROMO**

DIGITALISEURS
PRO 89 2 290 F
VIDI ST 1 990 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC 4 990 F
HANDY SCANNER 16 T 3 790 F

TABLETTE GRAPHIQUE
CRP A4 4 490 F
CRP A3 8 490 F

Reprise de vos moniteurs pour l'achat d'un EIZO

La micro sans soucis



- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE, par Minitel : 3615 Amie ou écrire à : Amie VPC 11 bd Voltaire - 75011 Paris

CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE !

PROMO

-50 %* **-40 %****

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'aMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

3615 aMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

ATARI MEGA ST

MEGA ST1 — **5 490 F**

MEGA ST1 + MONIT. MONO SM 124 — **6 790 F**

MEGA ST2 — **10 000 F**

MEGA ST2 + MONIT. MONO SM 124 — **11 200 F**

MEGA ST4 — **13 500 F**

MEGA ST4 + MONIT. MONO SM 124 — **14 700 F**

IMPRIMANTES

CITIZEN
120 D 1 790 F
SWIFT 24 4 490 F

STAR
LC 10 1 990 F
LC 10 Couleur 2 490 F
LC 24-10 3 490 F

EPSON
LX 800 2 690 F
LQ 500 3 990 F

MANNESMAN TALLY
MT 81 1 750 F

COMMODORE
MPS 1230 1 550 F
MPS 1500 couleur 2 290 F

PROMO — **DISQUETTES 3"1/2 DF-DD** Garantie 100 %
Par 100 6,50 F l'unité
Par 50 7,00 F l'unité
Par 10 7,50 F l'unité

PROMO — **BOÎTE DE RANGEMENT**
Pour 40 disquettes 70 F
Pour 90 disquettes 90 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TÉL
MON ORDINATEUR
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

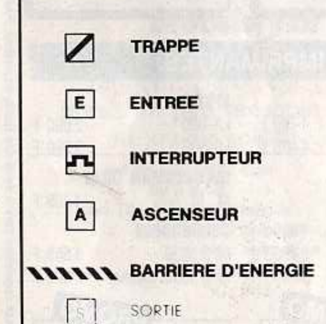
Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TILT 11-89. RC 86 B 2526.

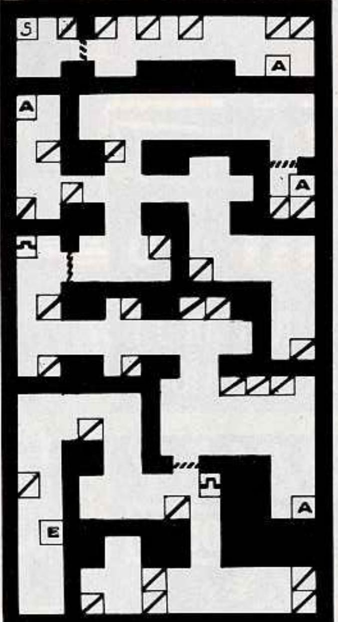


Message in a bottle

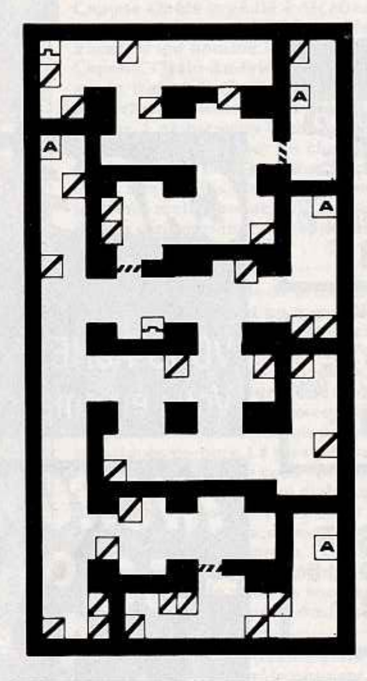
Citadel



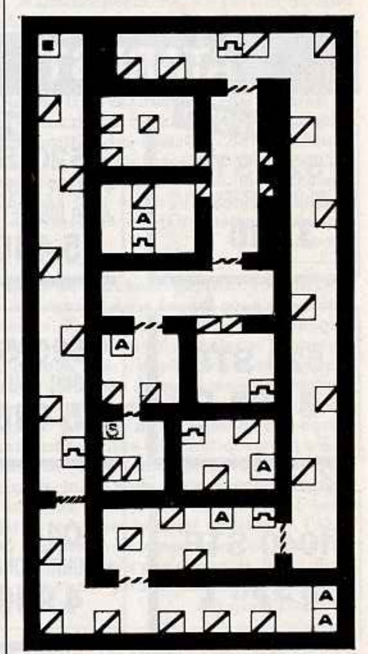
NIVEAU 1



NIVEAU 1



NIVEAU 2



Un shoot-them-up intelligent c'est assez rare, mais c'est le cas de *Citadel*. La stratégie est tout aussi importante que de bons réflexes, pour venir à bout de ce programme.

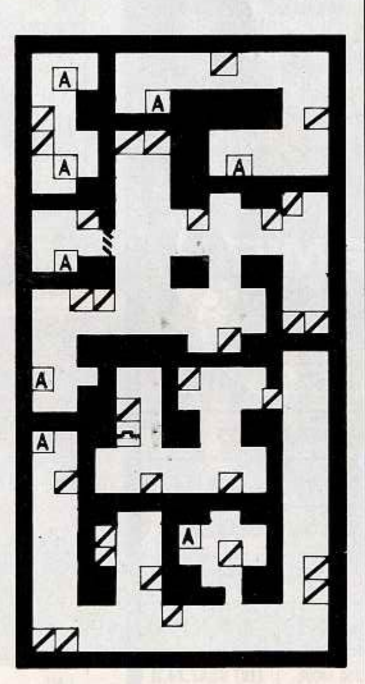
Quelques astuces.

Si vous voulez progresser dans le jeu, il ne faut surtout pas foncer en tirant sur tout ce qui bouge. La première chose à faire, c'est de noter ce que renferme chaque trappe. Il ne faut pas non plus hésiter à s'arrêter pour réfléchir précisement aux prochains déplacements, chaque fois que vous êtes hors de portée de vos adversaires. Il est important de capturer des robots pour s'en servir comme boucliers, mais il ne faut pas que cela vous coûte trop d'énergie. Choisissez plutôt les moins coûteux.

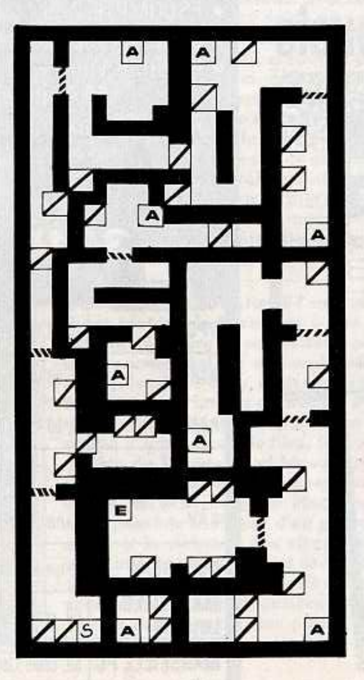
Vous devez faire très attention à ne pas perdre votre bouclier en chemin, pour éviter les dépenses d'énergie. Par exemple, si le bouclier est situé à plus d'une case de l'ascenseur que vous devez emprunter, il ne pourra pas vous suivre. La meilleure formule consiste à le bloquer sur le côté. Vous y perdrez en souplesse d'utilisation, mais cette méthode est plus sûre. Evitez de le fixer en diagonale, car il vous gênerait pour franchir les barrières d'énergie.

NIVEAU 3

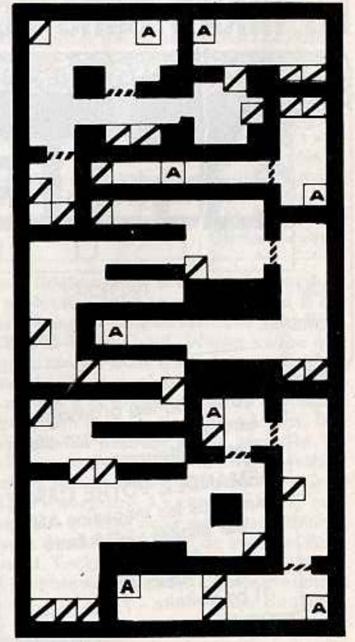
NIVEAU 3



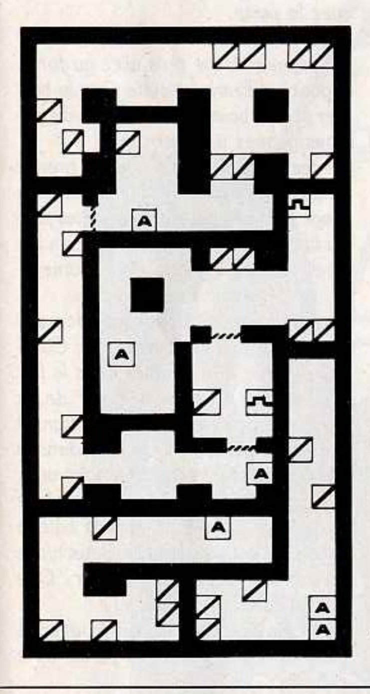
NIVEAU 4



NIVEAU 4



NIVEAU 2



Lorsqu'une arme puissante est placée près d'une réserve d'énergie, n'hésitez pas. Placez-vous sur l'énergie et prenez l'arme. Votre niveau d'énergie baissera, mais elle continuera cependant à se recharger.

Alain Huyghues-Lacour

Messages

DARK MAN

Pour Skull (n° 67), il y a 12 niveaux pour le jeu Katakis. Mais comme il est très dur, tu auras peu de chance d'arriver jusqu'au bout. Alors voilà un poke magique qui te donnera des vies infinies :
faire Reset puis Poke 13999,173 poke 141803,173 et pour exécuter sys 2261.
*Pour David (n° 67), voici le poke pour avoir des vies infinies pour **1942** : faire Reset puis poke 5806,234 poke 5807,234 et pour exécuter frappe sys 2640.*
*Pour Skull (n° 68), voici le poke pour **Druid I** à entrer après un Reset : poke 35744,0 poke 35731,12 et sys 5120 pour exécuter. Maintenant, tu joues avec de l'énergie infinie !*
*Pour finir **Renegade I** sans se soucier du temps, des vies et de l'énergie, il suffit de charger le jeu, de faire un Reset et d'entrer les pokes suivants : poke 42187,165 poke 45868,44 poke 46285,96 (vies infinies).*
Poke 43022,0 poke 46631,44 (énergie infinie).
Poke 41114,165 (temps infini).
Sys 41931 pour exécuter.
*Pour Achille Talon alias Iznogoud (n° 68), des vies infinies pour **Thundecats** ? C'est possible grâce à ce poke magique : poke 35088,173 et sys 2061 pour exécuter.*
*Pour **Mission Elevator**, il suffit de taper poke 2347,255 pour avoir 255 vies et de taper poke 2350,0 pour avoir du temps infini.*
*Quant à moi, j'aimerais des pokes pour **Game Over 1** et **2**, **Zynaps**,*

Opération Wolf, **L.E.D. Storm**, **Bionic Commando**, **Live and Let Die**, **Salamander**, **Skate or Die**, **Traz**, **Vampire's Empire**, **Wec le Mans**, **Platoon** et **4 × 4 Off-Road Racing**. Merci d'avance à mes sauveurs !
Help ! Que faut-il faire dans **Garfield** ? Quel est le but du jeu **Firefly** ? Comment tuer le monstre final dans **Predator** ? J'ai trouvé un arc avec des flèches dans le troisième niveau, les flèches explosives dans le quatrième et une sorte de feu dans le cinquième juste après avoir passé les marécages. J'ai également trouvé une sorte de boîte avec une antenne dans le troisième niveau je ne sais pas à quoi elle sert, et je ne sais pas non plus à quoi sert le feu dans le cinquième niveau et quelle est l'utilité de l'arc et des flèches. Un grand merci d'avance à qui me dira comment tuer le monstre afin que je puisse enfin terminer.

FREDDY

Dans **No sur** C 64, j'ai du mal à trouver la solution ; comment peut-on se procurer la lanterne chez le marchand ? Avec elle, peut-on aller plus loin dans la forêt et dans la grotte ? Comment sortir des oubliettes et à quoi sert la clé qu'on y trouve en secouant le squelette ? A quoi sert la pierre du que le mendiant nous donne ? Peut-on entrer dans le château gardé par l'ogre, après le cimetière ? Comment traverser le pont en bois ? A quoi servent tous les objets tels que le chaudron, la pierre, le diamant et tous les autres ? Peut-on, et comment faire pour sauvegarder une partie en cours ? Je n'arrive pas à me servir de l'icône-disquette...

HERCULE

Dans Black Belt, sur Sega, pour avoir les vies infinies, appuyer sur le bouton 1 ; puis, pendant le court moment où l'écran est complètement noir, appuyer sur la touche Reset. Votre énergie descendra alors à zéro. Voilà, maintenant, vous pouvez jouer tranquillement.

LAURENT

Dans « l'Ile », que faut-il faire dans le temple ? et auprès de la barque ? A quoi sert la hache que nous donne le forgeron ? Merci EN REPONSE à Patricia (Tilt n° 68), le passage sous CPM ne marche pas toujours avec les touches « shift » et « : », dans ce cas, il faut taper : « ùpcm ».

L'ULTIME COMMODORIEN

Pour Philippe, le PCman, dans **Ultima IV** la back stone se trouve à l'endroit où la porte bleue magique apparaît, près de Moonglow, ville des mages. Pour la prendre, se placer à l'endroit où la porte va apparaître (donc quand elle n'y est pas) et attendre que les deux lunes soient noires.
Cherche alors et tu trouveras la Back stone.
Un petit truc pour avoir de l'or à volonté pour les **Ultima Twister** pour C 64 : se placer à environ dix mouvements au-desssus du château Britannia, retourner la disquette, mettre Underworld disk et s'en aller vers la gauche.
Un paysage totalement hétéroclite apparaîtra ainsi qu'un coffre : on peut y prendre de l'or à volonté.
A moi : qu'est-ce que le « pur axiome » ? Quel est le mot de passe ? Où est le rune de la valeur (si possible localisation au sextan) ? Qu'est-ce la Mandrake root, et où est-elle ? Comment prendre la Green stone ?
Merci d'avance.

PHILIPPE

Voici les solutions énigmes de **Kult**.
De profondis : attendre que le crochet descende, l'attraper au lasso et sauter sur le monstre de pierre. Il t'emmène jusqu'à la porte et tu trouves un crâne Si cela ne va pas assez vite, appuyer sur l'icône et attendre.
Le pendu : utiliser l'hyper-vision, se transformer en mouche, aller sur la plate-forme, pousser le levier à gauche, enlever la corde du malheureux et inspecter le creux dans la plate-forme (oh ! un crâne...). Tu peux prendre la corde de gauche, appuyer sur le bouton au-dessous du levier et tu trouveras un passage secret.
Le mur : cliquer sur les petits triangles sur le sol. Les portes doivent être fermées et le triangle doit être allumé en zone 2. Cliquer sur une des portes, côtés gauche ou droit. Monter sur la marche, mettre le poignard dans la fente (elle se trouve au niveau du cœur de l'infidèle). Emprunter le passage secret. Plonger la main dans la cavité profonde : oh ! un crâne.
En présence du scorpion : parler à la statue située en bas à droite. Ouvrir la porte d'en face. Ramper sur la toile. Offrir la mouche de pierre à la maîtresse. Prendre l'araignée rouge ou la bleue dans la bouche du scorpion. La statue s'ouvre. Passer dans la trappe et hop ! un crâne.
Solution inachevée pour les jumeaux : aller à la source, inspecter la fontaine et appuyer sur l'œil de la fontaine. Remplir le gobelet. Retourner aux deux serpents. Vider l'eau dans le serpent de gauche (tiens : un dé !). Prendre le dé et le mettre dans le serpent de droite. Ouvrir la porte « qui sera suave ». Appuyer sur la statue en face de soi ce qui a pour conséquence de soulever les six dalles qui se trouvent à la source...

HALLOWEEN D'ANTIBES

Leisure Suit Larry 2 : voici une partie de la solution.
Allez trois fois vers le Nord, vous vous retrouverez en face des studios de la KROD. Allez deux fois à droite, vous êtes devant une palissade. Tapez look in hole, puis sortez du tableau vers la droite. Entrez dans le Quickie Mart et approchez-vous de la caissière. Tapez get ticket puis entrez six numéros.
Une fois que vous avez tapez votre ticket, retournez au studio KROD. Entrez et donnez-le à la standardiste. Tapez give ticket to girl. Là, elle vous donne six numéros. Notez-les et rendonnez-les dans l'ordre à l'ordinateur quand il vous les demande. La fille vous ouvre la pièce verte. Une fois que vous y êtes, allez vers le mur du fond et tapez sit down puis attendez qu'on vienne vous chercher. Ensuite tapez stand up et entrez dans la pièce de gauche.
Quelles que soient les réponses que vous donnerez dans le date connection, vous serez choisi. Une fois de retour dans la pièce verte, allez vous asseoir sur le banc et attendez. Quand la fille vous appelle, levez-vous et entrez dans la pièce de droite. Vous empochez alors le billet d'un million et ressortez des studios pour aller dans la boutique Molto Lira, au sud-est.
Entrez et allez au fond. Tapez get swimsuit puis allez payer la fille. Elle vous fera la monnaie. Allez au Nord puis deux fois à l'Est ; puis allez payer la fille. Ressortez. Allez vous asseoir dans le fauteuil du fond. Sortez et allez duex fois à l'Ouest. Vous vous retrouvez à la case départ.
Allez vers les poubelles et tapez look in bin deux fois puis get passeport. Allez deux fois au Nord et entrez dans le landmark music shop et taper talk to girl. Elle vous remet le microfilm. Allez à l'extrémité est du territoire puis au Sud. Vous êtes à l'embarcadère. Allez vers l'homme et tapez give ticket to the man. Il vous ouvre la grille. Embarquez.
Une fois que vous avez une vue complète du bateau, allez à droite. Vous êtes dans votre cabine. Allez vers la table de nuit et taper look in nighstand puis get fruit. Allez derrière l'armoire et cachez-vous. Tapez ensuite : put on swinsuit . Ressortez de la cabine, empruntez les échelles et les passages verts jusqu'au deuxième étage à droite. Allez vers la piscine ; jetez-vous à l'eau et tapez swin, dive, et dirigez-vous vers le fond de la piscine à gauche. Tapez get bikini top, remontez et tapez breathe. Allez vers l'échelle et tapez get out of pool. Retournez dans votre cabine derrière l'armoire puis remettez votre costume. Allez dans la cabine voisine en veillant à ce que Mama ne soit pas là. Allez vers la table de nuit et taper open drawen, get seewing kit ; refermez le tiroir, sortez, fermez la porte.
Sortez alors de votre cabine, monter au premier étage puis allez au fond, à gauche. Entrez ensuite chez le barbier et allez vous asseoir dans le diège : vous gagnez une perruque !
Sortez et montez un étage, prenez l'escalier de droite, montez encore un étage et allez à gauche. Vous êtes face au life boat. Allez-y et tapez go in life boat, get out life boat. A ce moment-là, vous totaliserez 124 points.
A moi : comment neutraliser Mama et pouvoir dormir dans la cabine ? Comment parler aux femmes dans le bar du bâteau ? Comment éviter de se faire brûler par le soleil sur le transat près de la piscine ? Que faire dans le bâteau de sauvetage ? Que faire avec le capitaine ? A Los Angeles, que faire dans la droguerie et dans la bâtisse ronde ? A quoi servent les deux types du saloon ? Comment y entrer ? Que faire d'autre sur le bâteau ?
Dans **Space Quest**, où trouver le glass cutter, le papier, le panier et le plunger ?
Dans **King Quest III**, j'ai le cookie mais comment le faire manger par le magicien sans qu'il me pulvérise dès qu'il me voit en sa possession ?
Dans **King Quest I**, comment sortir du puits ?

MICROMANIAQUE

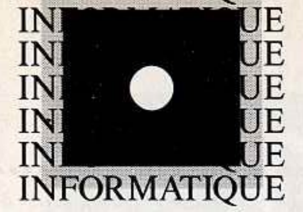
Dans **Barbarian**, pour tuer Draxi, il faut lui envoyer ses boules de feu avec le bouclier.
Pour **Arkanoïd**, sur ST, tapez deadthstard, puis Return pendant le chargement ; en cours de jeu, tapez « s » et vous passerez au tableau suivant.
Pour **Gauntlet**, toujours sur ST, tapez « insert » quand vous êtes mort et vous repartirez du même endroit avec tous vos points et objets.
A moi. Dans **Targhan**, **Grysor** et **Green Beret**, sur PC, je suis en manque de vies infinies. Qui pourrait m'aider ? Merci d'avance.

CAPITAINE JOYSTIQUE

Sur Amstrad CCP 464, qui pourrait me dire combien et où sont les bombes dans la deuxième partie de **Rambo III** (je n'en trouve que trois). Merci d'avance.

FREDO SEGA

Dans **Secret Command**, pour recommencer au niveau trois et après, si vous avez perdu, faire un mouvement de gauche à droite avec les deux boutons (1 et 2) enfoncés.
Dans **Space Harrier 3D**, le code du message spécial est 7437841. Dans **Black Belt**, après le titre, pendant



ULTIMA

Une fin d'année Folle Folle Folle
Exemple: 520 STE étendu à 1 Mo 4380 F POSE COMPRISE

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 43 38 96 31
Fax: 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
métro gare

Place du Capitole
37, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 16 (1) 43 38 96 31
ouverture le 09/11/89

Heures d'ouverture
10H à 19H
NON STOP

Grand Jeu du 01/11/89 au 31/12/89
Gagnez 1 Semaine en Tunisie
(séjour + voyage pour 2 personnes)
1 ATARI 520 STE
10 Jeux Batman
pour participer à ce jeu (gratuit sans obligation d'achat) retirez dans l'une de nos agence ULTIMA, la carte Privilège (vous offrant des remises toute l'année), tirage fin décembre.

ATARI 520 STE
+ KIT ULTIMA GAMES 1
CADEAUX D'UNE VALEUR DE 2200 F
1 SUPER JOYSTICK
+ 50 LOGICIELS
traitement de texte, dessin, musique..
NOMBREUX JEUX dont
10 ORIGINAUX figurant parmi les meilleures ventes 1989
à choisir dans notre vitrine
+ 10 DISQUETTES
3490 F

PROMO 1 : AMIGA 500
AMIGA 500 avec cable péritel
+ KIT STARTER
JEUX: MINIATURE GOLF CRAZY CAR SUPER SKI + DESSIN: FUSION PAINT + Traitement de texte: KINDWORDS
+
CADEAUX: 10 Disquettes + 30 logiciels + Joystick + Boite de rangement 40 disquettes
3990 F
avec moniteur couleur 1084P = 6480 F
avec moniteur couleur = 5490 F

PROMO 2 : AMIGA 500
AMIGA 500 avec cable péritel
+ KIT STARTER
voir Promo 1
+ CADEAUX: voir Promo 1
+ EXTENSION 512Ko
+ HORLOGE
4690 F
avec moniteur couleur 1084P = 7180 F
avec moniteur couleur = 6190 F

ATARI 520 STE Couleur
+ MONITEUR COULEUR SC1425/1224
+ KIT ULTIMA GAMES 2
CADEAUX D'UNE VALEUR DE 4300 F
1 SUPER JOYSTICK
+ 60 LOGICIELS
traitement de texte, dessin, musique...
NOMBREUX JEUX dont
20 ORIGINAUX figurant parmi les meilleures ventes 1989
+ 10 DISQUETTES
5490 F

SEGA 16 bits / NEC
EN EXCLUSIVITÉ CHEZ ULTIMA
SEGA MÉGA-DRIVE 16 Bits
fonctionne sur tous les téléviseurs "péritel"
DISPONIBLE
2350 F
SEGA MÉGA-DRIVE + ALEX KIDD
2550 F
NEC PC ENGINE
1790 F

ATARI 800 XL
L'ordinateur ATARI le plus vendu au monde, 8 bits, 64 Ko, Basic intégré, cordon péritel
249 F
+ 2 JEUX PACMAN et POLE POSITION ou autres
+ 1 SUPER JOYSTICK ATARI
390 F
Plus de 50 titres disponibles

Facilités de paiement en plusieurs mois, sans intérêt, crédit CETELEM, prenez votre marchandise en novembre et payez la en Mars

ATARI 1040 STE
1040 STE = 5490 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 1)
1040 STEC = 7490 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 2)

ATARI 1040 STF
1040 STF = 3690 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 1)
1040 STFM = 4690 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 2)
1040 STFC = 5790 F
(avec KIT ULTIMA GAMES 2)

EXTENSION STE/F
Gonflez votre 520 STE à 1Mo pour 890 F
votre 520 STF pour 690 F

Envoi Express sous 24H

BON DE COMMANDE
à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant
transport logiciel 25F, matériel 140F Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables		Total ttc	

une seconde, votre écran devient bleu. Faites un Reset, et si l'opération a été bien exécutée, vous aurez alors des vies infinies.
Pour battre le gros du tableau 3, il faut lui donner des coups de poing en le coinçant au fond de la salle. Il va se mettre à sauter ; courez pour l'éviter. Il vous donnera des coups de poing : donnez-lui en plusieurs et ainsi de suite.
Dans **Alex Kidd in Miracle World**, prenez la poudre d'invisibilité au deuxième tableau et lorsque vous verrez la première pieuvre au niveau trois, vous utiliserez la poudre et frapperez la pieuvre. Après ceci, plongez dans son bocal : vous serez surpris de votre découverte !
Dans **Shinobi**, faites bas et deux avec le joystick.
Je voudrais des trucs pour : Afterburners, Alien Syndrome, Secret Command, Zaxxon 3Det Alex Kidd in Miracle World. Merci d'avance.

CHRISTINE (ST)

Dans **Zak Mac Kracken**, comment faire pour sauver un jeu et ensuite pour le charger ? Très très important.
Pour **Fredo II**, dans Tilt n° 69, il n'y a pas d'autres circuits dans Turbo Cup que ceux qui sont proposés au début de la partie.
Dans l'**Arche du Capitaine Blood**, je ne rencontre à chaque fois, qu'une seule espèce d'extra-terrestre. Il a un costard et une grande langue (Berk !)

LE SAUVEUR BELGE

Voici quelques astuces pour C 64 :
— Dans **Bubble Bobble**, pour aller un stage en avant, pousser sur F 5, et pour revenir en arrière sur F 3.
— Dans **Typhon**, pour passer d'un stage à un autre, appuyer sur la touche Commodore Double Dragon, puis appuyer sur la touche Commodore.
— Dans **Bob N'rumble**, pour vaincre le punk blanc plus facilement, lui donner des coups sur le thorax.
A moi, maintenant : je cherche des pokes de vies infinies pour **Bop N'Ramble**, **City Cobra**et **Roston**. Merci.

LORD SEGA

Voici quelques éléments qui pourront aider les aventuriers perdus dans l'excellent jeu de rôle qu'est **Miracle Warriors** sur la console Sega.
Les sacred nuts sont des armes très intéressantes. Pour en avoir, aller dans les forêts d'Arukas. Le crystal permet de voir loin dans les cavernes. Pour réveiller le second compagnon, revêtir l'armure et jeter un sort. Le second compagnon ouvre les portes fermées à clé. Le dernier compagnon a été changé en statue par les moines noirs. Les pierres de protection annulent les sorts de vos ennemis. Le dernier compagnon est enfermé dans un sanctuaire du lac. Le sang des pirates coule dans le corps du dernier compagnon.
La ville de Médi fût une fois appelée Saria. 3 clés sont nécessaires pour entrer dans Golki's Shrine. Enfin, il y a neuf villes sur le plan terrestre.
Liste des lieux découverts, non indiqués sur la carte :
Forêt d'Ortygia : château de Penteus, un village ressuscite vos compagnons morts pour 30 000 G.
Montagnes de Dirke : château, contre 300 fangs le seigneur du château vous remettra quelque chose de très intéressant.
La caverne des monts Decuma siège la ville de Menos.
Dans les monts Korydi, vous trouverez une caverne qui renferme le bouclier de Celene.
Village de Kosama : dans la presqu'île d'Austel.
Dans le Sud de la région de Baton, vous trouverez la ville de Kadia où attend votre premier compagnon.
Dans une grotte de la forêt de Goroghonos se trouve le bouclier de Hector.
A la limite entre le désert de Gorophos et la région d'Hierax, un village vous travaillera vos armes pour 60 0000 G.
Le village de la presqu'île de Kadmos vous vend un bateau pour 30 000 G.
La caverne des monts Kadmos renferme l'armure du Titan.
Le monument à la gloire de Jason qui se trouve dans les monts Iphis est en fait un dédale qui s'ouvrira lorsque l'on jette le sort approprié. Il renferme l'équipement du dernier compagnon.
La caverne de l'île d'Ikaros renferme le bouclier d'Ulysse.
A Iphis, vous trouverez un village qui vous échangera des pierres magiques utilisables contre les sorts pour 50 fangs.
L'île du lac du désert de Gorophos abrite un village qui pourra vous donner un bateau vous permettant d'affronter la tempête de la mer d'Aréos.
L'île du lac de la presqu'île d'Iphira renferme votre dernier compagnon qui se réveillera en entendant le sort approprié.
La forêt de Phrixos cache une caverne qui contient l'armure d'Athena.
Dans la région de Karme, un village vous vendra des bâtons magiques pour 10 000 G pièce.
Le désert de Kerberos renferme trois monuments dédiés à Jason. En fait, ce sont des cavernes se découvrant lorsque l'on jette le bon sort.
Dans les monts d'Agenor se trouve la première clé. Attention ! L'endroit est invisible.
Au bors de l'oasis du désert de Kerberos se trouve la ville de Erater.
Le désert de Kithairon abrite un village. La région de Brontes abrite un autre monument dédié à Jason.
Voilà ! J'oubliais ! Le deuxième compagnon se trouve à Doris. Attention ! Jouer l'aventure dans l'ordre implique trouver vos compagnons dans l'ordre puis leur armement magique : épée, armure, bouclier. Faites reforger vos épées au village d'Hierax.
Pour éviter l'usure de votre matériel et de vos armes, attachez-vous les services d'un forgeron pour 12 000 G dans la ville d'Orcho. Ayez de nombreux sacred nuts, bâtons et pierres magiques !
Quant à moi, ayez pitié : je suis bloqué là. J'ai découvert tous les sites visibles et invisibles (première clé) mais n'arrive pas à entrer dans les monuments dédiés à Jason, dans le désert de Kerberos. Mes personnages sont au top niveau et super-équipés ; où sont les autres clés ? Existe-t-il un autre monde ? Où se trouve le repère de Terarin ?
Merci de votre aide. A bientôt dans une nouvelle aventure.

LUC REEVER, LE PCISTE

Peut-on, dans le **Manoir de Morteville**, utiliser le pistolet ? Comment fait-on pour rentrer dans la chambre de Julia ? Tous les conseils seront les bienvenus pour m'aider à résoudre cette étrange énigme.
Dans **the Great Escape**, à quoi sert la mine prise dans le 4e colis de la Croix rouge ? Comment fait-on pour accéder à l'étage supérieur des bâtiments ?
Merci d'avence à tous les Tiltiens qui voudraient bien m'aider.

L.Y.C. COUGAR

Sur Amiga pour le jeu **F/A 18 Interceptor**, voici une description totale des missions et des touches de fonctions du clavier après la qualification.
Première mission (F1) Visual, confirmation mission. Vous devez reconnaître deux jets non identifiés et retourner à la base dès qu'on vous le signale (éviter le combat).
Deuxième mission (F2) Emergency, défense opération. Interceptez les deux Migs pour couvrir l'atterrissage de l'avion présidentiel qui doit se poser sur l'aéroport de San Francisco puis retour au porte-avion.
Troisième mission (F3), Intercept stolen Aicraft. Occupez-vous tout de suite des deux F-16 et dites-vous bien qu'ils ont aussi le fameux système anti-missile ECM. Mettez la gomme pour les rattraper, F 10 × 2, attendez bien de les accrocher au radar de tir avant de les dégommer, après occupez-vous des deux Migs qui vous collent au train puis rentrez au porte-avion.
Quatrième mission (F4), search and rescue operation. Placez-vous à 2400 FT que l'avion apparaît en R 10 réduisez l'altitude à 240 FT et, la vitesse à F6, gardez l'axe, le largage (Shift F) s'effectue dès que la cible cadre sur le viseur de votre F/A 18. Un message vous indique que vous avez réussi sinon renouvelez l'opération (évitez l'engagement avec les Migs).
Cinquième mission (F5) Intercept incoming cruise missile. Cette opération est relativement simple, au premier contact radar rattrapez-le et au moment où vous l'accrochez mettez-vous à sa vitesse et légèrement au-dessus de lui (450 FT) et tirez-lui un AIM 120. Ne vous occupez pas des deux Migs.
Sixième mission (F6) Carrier sub mission. De plus en plus simple, vous devez descendre quatre Migs et reconnaître un porte-avion ennemi.
Touches de fonction : Tab = frein ; G = train ; R = radar ; Q = crochet ; C = chaff ; ? = carte ; Y = info-radar ; P = pause ; T = radar de visé ; H = viseur ; Return = armement ; F = irflare ; Enter = vue intérieur extérieur ; J = ECM F1 > F1 = régime réacteur ; Shift F = éjection.
Maintenant à moi. Sur **F-16 Flacon,** quelles sont les touches de fonction : comment larguer les bombes MK 84 et les durandels antipiste aérienne enfin à quoi correspondent les douze missions ? Merci d'avance…

ANNIE HONYME

Dans **Ultima IV,** quel est le mantra de l'humilité ? (nous savons qu'il est dans la chanson du barde), quel est le mantra du sacrifice ? Où est le sanctuaire de la spiritualité ? Où se trouvent les pierres ? (dans quels donjons).
La belladone se trouve dans le carré de bois au-dessus du sanctuaire du sacrifice, la mandragore se trouve dans le carré de marais au sud-est de Minoc.
Pour prendre l'un ou l'autre de ces ingrédients, il faut attendre que les deux lunes soient noires, se mettre sur le carré puis appuyer sur « s ».
Voici les ingrédients pour faire résurrection : a, b, c, d, e, h.
Voici les ingrédients pour faire « porte » : il faut faire a, f, h.
Pour le sort « porte », il demande « jusqu'à quelle phase ? ». Il faut répondre un chiffre de 1 à 8.

TILTMEN MASQUÉS

Dans **Falcon**, comment faire pour décoller (notice en anglais) ? Quel est le mot de passe dans **Targhan** ? Qui pourrait m'aider dans **Port of Câll** ??? sur Amiga.
Merci.



LTI
47 31 49 38
LA MICRO INFORMATIQUE AU NORD DE PARIS
DES OFFRES SURPRENANTES !
TOUS LES MONITEURS COULEUR EN PROMOTION AUX PRIX L.T.I
ATARI 520 STE + 5 JEUX + 1 JOYSTICK .... 3490 F
ATARI 520 STE + MONITEUR COULEUR + 5 JEUX + 1 JOYSTICK .... 4990 F
ATARI PORTEFOLIO PC DE POCHE, 5 LOGICIELS ... 2990 F
ATARI PC4 INTEL 80286 + DISQUE DUR 60 MO ..... 19900 F
ATARI MÉGA ST1 + MONITEUR MONOCHROME . 6345 F
MÉGAPAGE : ST1 + SM 124 + TRAIT. TEXTE + P.A.O. + FORMATION .... 7649 F
ATARI MÉGA ST2 + SM 124 + TRAIT. TEXTE........... 11800 F
AMIGA 500 + CABLE PÉRITEL + 8 JEUX + 1 JOYSTICK .... 3890 F
AMIGA 2000 + MONITEUR COULEUR STÉRÉO 1084s ... 10500 F
DISQUE DUR 20 MO .... 4490 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 + 8 JEUX ... 6350 F
AMIGA 500 + IMPRIMANTE COULEUR STAR LC 10 ...... 6290 F
STAR LC 10 NOIR + CABLE CENTRONIC .... 1990 F
STAR LC 10 COULEUR + CABLE CENTRONIC ..... 2590 F
STAR LC 24-10 + CABLE CENTRONIC .... 3490 F
MANNESMANN-TALLY MT81 1690 F
LECTEUR DF ATARI/AMIGA. 990 F
10 DISQUETTES DÉMARQUÉES DF AVEC ÉTIQUETTES ..... 80 F
100 DISQUETTES DÉMARQUÉES DF AVEC ÉTIQUETTES ..... 700 F
Document non contractuel.
TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS EN LOGICIELS POUR ATARI ET AMIGA.
LTI, c'est le choix le plus complet de matériels Atari, Star, Amiga, Commodore PC, et de tous les logiciels pour tous les micros disponibles sur le marché, et le tout à des prix sans équivalent.
LTI répond aux besoins des professionnels comme des particuliers.
LTI, c'est aussi de nombreux services (Ex. : la formation et la maintenance sur les différents matériels, une librairie et un service documentation, un suivi pour débutants...) et surtout un conseil de spécialiste bien adapté à vos besoins.
LTI, c'est la rapidité des délais, sous 48 h votre programme chez vous. Sur place, vous pourrez découvrir l'espace micro et ses nombreux logiciels.
A bientôt.
BON DE COMMANDE
L.T.I 6, rue Médéric 92110 CLICHY
TI 71
A RETOURNER A - LTI - 6, rue Médéric 92110 CLICHY
Désignation de l'article
Pour achat logiciels Ref. MATERIEL UTILISE
Cart. C D
Qté
Prix article
Montants
PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 3 000 F
Port : FRANCE : SOFTS : 20 F. - MATERIEL : 70 F
DOM-TOM : SOFTS : 50 F. - MATERIEL AVION : 250 F.
FRAIS DE PORT
CARTE PLURIEL
CARTE AURORE
CARTE BLEUE
CHEQUE BANCAIRE à l'ordre de LTI
DEMANDE DE CREDIT CREG
+ TVA 18,60 % sur PC, MEGA et LASER (arrondi au franc inférieur)
NOM :
Prénom :
Adresse :
VILLE :
CODE POSTAL
TOTAL A PAYER
Téléphone
N° Carte AURORE, PLURIEL OU BLEUE
SIGNATURE OBLIGATOIRE :
DATE D'EXPIRATION
LIVRAISON DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

AMUSE CATS
POUR ATARI STF

Je vais vous expliquer les différentes étapes de l'animation d'un sprite. Pour ceci, nous devons trouver un scénario. Qui a un chat chez lui qui le dérange toutes les cinq minutes pour jouer? hein?! Tout le monde ! Alors, çà tombe bien, moi aussi, j'ai une chatte (elle s'appelle Clarkette Gable), elle m'a été offerte il y a un mois par Acidric Briztou. Imaginez maintenant votre chat devant votre écran s'amusant avec une fausse balle animée.

1er dessin du sprite et du masque (le masque est l'ombre du sprite) que l'on met respectivement dans b$ et m$

2eme dessin du fond dans f$

3eme décalage de l'écran physique et logique

4eme efface écran logique

5eme affiche fond

6eme affiche NOT masque OR fond AND sprite

7eme aller 5

```
ON BREAK GOSUB br ¶
RESERVE FRE(0)-32767 ¶
 a=HIMEM ¶
 log=XBIOS(3) ¶
DIM c(16),t$(8) ¶
initpalette ¶
PRINT " FAITES PATIENTEZ VOTRE CHAT !!" ¶
FOR i&=0 TO 14 ¶
SETCOLOR i&,0 ¶
NEXT i& ¶
FOR i&=1 TO 7 ¶
DEFTEXT c(i&),1,0,26 ¶
TEXT 50,100,"TILT" ¶
GET 50,77,115,100,t$(i&) ¶
NEXT i& ¶
SETCOLOR 15,0 ¶
DEFTEXT c(15),1,0,26 ¶
TEXT 50,100,"TILT" ¶
GET 50,77,115,100,t$(8) ¶
CLS ¶
FOR i%=42 TO 1 STEP -6 ¶
INC c% ¶
DEFFILL c(c%) ¶
PCIRCLE160-i%/2,100+i%/2,i%
¶
NEXT i% ¶
GET 97,83,181,159,b$ ¶
```

```
CLS ¶
DEFFILL c(15) ¶
PCIRCLE 160,100,42 ¶
GET 118,62,202,139,m$ ¶
o=7 ¶
FOR u=0 TO 200 STEP 10 ¶
FOR i=0 TO 320 STEP 10 ¶
INC o ¶
IF o>14 ¶
o=8 ¶
ENDIF ¶
DEFFILL c(o) ¶
PBOX i,u,i+10,u+10 ¶
NEXT i ¶
NEXT u ¶
CLR o,k ¶
SGET f$ ¶
CLS ¶
initpalette ¶
delog ¶
i&=80 ¶
CLS ¶
DEFTEXT c(5),1,0,26 ¶
TEXT160-(9*16.5)/2,150,"PRESENTE:" ¶
DEFTEXT c(6),16,0,26 ¶
TEXT160-(9*18)/2,180,"AMUSECATS" ¶
DEFTEXT c(7),1,0,13 ¶
TEXT160-(20*8)/2,199,"de JUJU & CLARKETTE" ¶
GET 0,120,319,199,f2$ ¶
FOR o=-PI TO PI STEP PI/10 ¶
CLS ¶
PUT 0,120,f2$ ¶
k=1 ¶
SUB i&,4 ¶
FOR u=o-(PI/80)*12 TO o STEP PI/80 ¶
ADD k,0.5 ¶
x=SIN(u)*i& ¶
y=COS(u)*i& ¶
PUT x+120,y+80,t$(8),4 ¶
PUT x+120,y+80,t$(k),7 ¶
NEXT u ¶
aff ¶
NEXT o ¶
DEFTEXT c(14),1,0,4 ¶
TEXT160-(26*6)/2,20,"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP" ¶
aff ¶
VOID INP(2) ¶
k=-PI/2 ¶
x1=RND*30+5 ¶
y1=RND*0.3+0.05 ¶
DO ¶
ADD x,x1 ¶
IF x>320 ¶
x=0 ¶
x1=RND*30+5 ¶
y1=RND*0.3+0.05 ¶
k=-PI/2 ¶
ENDIF ¶
ADD k,y1 ¶
IF k>PI/2 ¶
k=-PI/2 ¶
ENDIF ¶
y=-COS(k)*128+128 ¶
CLS ¶
SPUT f$ ¶
PUT x-20,y+20,m$,4 ¶
PUT x,y,m$,4 ¶
PUT x,y,b$,7 ¶
LINE x+42,0,x+42,y-1 ¶
aff ¶
LOOP ¶
PROCEDURE initpalette ¶
RESTORE pointeur ¶
FOR i=0 TO 15 ¶
READ c(i) ¶
NEXT i ¶
pointeur: ¶
DATA0,2,3,6,4,7,5,8,9,10,11,14,12,15,13,1 ¶
RESTORE palette ¶
FOR i=0 TO 15 ¶
READ c$ ¶
c=VAL("&h"+c$) ¶
SETCOLOR i,c ¶
NEXT i ¶
palette: ¶
DATA 0,111,222,333,444,555,666,777,110,220,330,440,550,660,770,444 ¶
RETURN ¶
PROCEDURE aff ¶
VSYNC ¶
BMOVE XBIOS(3),XBIOS(2),32000 ¶
RETURN ¶
PROCEDURE log ¶
VOID XBIOS(5,L:log,-1,-1) ¶
RETURN ¶
PROCEDURE delog ¶
VOID XBIOS(5,L:a,-1,-1) ¶
RETURN ¶
PROCEDURE br ¶
RESERVE -1 ¶
log ¶
EDIT ¶
RETURN ¶
```

Le signe ¶ qui termine les lignes du listing indique qu'il faut taper sur la touche RETURN.

JUJU & CLARKETTE

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 38

PC Engine — l'arcade à domicile

LA CONSOLE PC ENGINE NEC + 1 JEU 2250 FRS

ADAPTATEUR POUR CONSOLE NINTENDO, 299 FRS

VOUS PENSEZ CONSOLE, ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

NEC PC ENGINE

JEU A 350 FRS	JEU A 395 FRS	JEU A 435 FRS	JEU A 475 FRS	PREVIEWS
CHAN & CHAN DRUNKEN MASTER R-TYPE I SHANGHAI TALES OF MONSTERPATH WONDER BOY II	ALIEN CRUSH DEEP BLUE FANTAZY ZONE GALAGA 88 HONEY IN THE SKY MOTO ROADER PAC LAND ROCK ON R-TYPE II SHUBIBIN MAN SPACE HARRIER VICTORY RUN WONDER MOMO	CYBER CROSS DUNGEON EXPLORER ENERGY NAXAT OPEN NECTARIS POWER WERSTLING SON SON II WATARU WINNING SHOT WORLD COURT TENNIS WORLD STADIUM BASEBALL YAKSA	BLOODY WOLF BREAK IN DRAGON SPIRIT F 1 DREAM FINAL LAP GUNHED LEGENDERY AXE NINJA WARRIORS ORDYNE P 47 POWER GOLF POWER LEAGUE BASEBALL TIGER HELI VIGILANTE SIDE ARMS	SUR CD ROM : SIDE ARMS GHOST'N GOULS ALTERED BEAST OUT RUN EN CARTOUCHE : POWER DRIFT THE STRIDER EQUINOX STORIES FORMATION ARMED AFTER BURNER II BATMAN ROBOCOP

CARTOUCHES PC ENGINE NEC D' OCCASION DE 179 A 299 FRS

NINTENDO

Adaptateur	299	Fantazy zone II	395	Gradius II	395	Konami world	395	Operation wolf	395	PREVIEW :
		Fudomyobra	395	Great tank	395	Life force	395	Star war	395	Castlevania II
Dragon spirit	395	Goëmon II	395	Grysor	395	Mighty atom	395	Track & field II	395	

SEGA

Console + Hang on	990	Jeux :		Vigilante	299	Nouveautés :		American pro football	299	Alex kid III	299
Lunettes 3D	290	Bomber raid	299	California games	299	American pro baseball	299	Wonder boy III	299	Ghost buster	299
light phaser	349	Rastan	299	Cyborg hunter	299	Galaxy force	299	Casino games	299	Wanted	299
Control stick	129	Altered beast	299	Time soldier	299					Speell caster	299

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 40.38.02.38

TI 71

BON de COMMANDE à découper puis à retourner à SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre, 75 019 Paris

Nom ....

Adresse ....

....

....

Ville .... Code postal ....

Veuillez m'envoyez le matériel suivant : ....

Pour un montant de : ....

+ frais de port de .... soit ....

○ Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN + frais de port (jeu 25 frs/console 60frs)

○ Réglement en contre remboursement, frais de port (jeu 40 frs:/console 80 frs)

GRATUIT POUR LA CONSOLE NEC



Pour recevoir gratuitement un exemplaire d'Amiga Power directement chez vous, complétez le coupon réponse à droite et retournez le à l'adresse suivante :

BAB MICRO 7, rue de Coursic 64100 BAYONNE

Chers passionnés de l'Amiga,

Une bonne nouvelle pour tous les passionnés de l'Amiga ! Une nouvelle revue entièrement dédiée à leur machine préferée est née, de plus nous avons décidé de vous offrir le premier numéro gratuitement ...

Vous découvrirez des tonnes d'informations sur les meilleurs utilitaires, sur les jeux, des trucs et astuces, des interviews, une sélection des meilleurs logiciels du domaine public, de "bonnes affaires" réservées aux abonnés, des tas de jeux, des préviews... etc.

L'Amiga est une machine extra-ordinaire, sans aucun doute le meilleur micro-ordinateur du monde, autour duquel se développe, chaque jour un peu plus, un univers de créativité à part entière, tous les mois nous nous efforcerons de vous tenir au courant de tout ce qui bouge dans la dimension Amiga...

Cette offre est limitée à un numéro par personne, joignez une photocopie de la facture d'achat ou du bon de garantie de votre Amiga... Dépêchez-vous, une surprise vous attend !

NOM ____________________

PRENOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ____________________

VILLE ____________________

TI 71

TAM TAM SOFT

"Les graphistes du mois"
Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé ____________
Logiciel utilisé ____________
Référence de sauvegarde des dessins ____________
____
____
Nom ____________
Prénom ____________
Age ____________
Adresse ____________
____
Téléphone ____________
Je certifie que le dessin ci-joint est une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS
Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 ____________
2 ____________
3 ____________
4 ____________
Type d'ordinateur ____________

Facultatif

Nom ____________
Adresse ____________
____
Téléphone ____________

Découpez ce bon et renvoyez-le à
TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
POPULOUS Electronic Arts	POPULOUS Electronic Arts
SILKWORM Virgin Games	RICK DANGEROUS Firebird
BARBARIAN II Palace Software	INDIANA JONES Lucasfilm
DRAGON NINJA Ocean	FALCON Spectrum Holobyte
DOUBLE DRAGON Melbourne House	BLOODWITCH Mirrorsoft
VIGILANTE U.S Gold	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis
DUNGEON MASTER FTL	SHINOBI Virgin
FALCON Electronic Arts	ALTERED BEAST Activision
RVF Honda Microstyle	BATMAN Ocean
FORGOTTEN WORLDS U.S Gold	PASSING SHOT Image Works

Des salons...

Pas moins de trois salons se sont tenus pendant la première quinzaine d'octobre 1989. C'est à l'occasion d'Amstrad Expo 89, que la firme d'Alan Michael Sugar a dévoilé ses derniers produits. La gamme PC 1000 est constituée de deux modèles respectivement basés sur les 286 et 386. Machines d'entrée de gamme, ces compatibles dérivés de la gamme PC 2000 offrent des performances de premier ordre. Amstrad s'essaye aussi dans l'univers de la musique par l'intermédiaire de son premier synthétiseur: le CKX 100. Enfin, un camescope très bas de gamme proposé à un peu moins de 3 000 FF -le VMC 100- et un télécopieur ont été annoncés. Il n'en reste pas moins que cette nouvelle édition d'Amstrad Expo a été bien décevante. Il en est de même du Sicob Micro. Peu de nouveautés, de nombreuses sociétés absentes. Seuls quelques stands, tels Dual pour sa carte musicale pour PC, Commodore pour ses diverses nouveautés -Amiga 2500, pack Desktop Video pour Amiga 500- et O&E pour le Next méritaient attention. Piètre résultat... Pour sa part, le Salon de la Micro s'est révélé plus attirant. Malgré l'absence de fabricants et d'éditeurs majeurs, ce salon s'est taillé un beau succès auprès du public. Animations variées, présentations de nouveautés en avant-première en France, conférences et premier Championnat européen de jeux video y sont certainement pour quelque chose...

Distribution

Poursuivant son expansion, la société ESAT Software vient de signer un accord de distribution avec CIEP. Les produits de l'éditeur bordelais devraient ainsi disposer d'un réseau de vente plus actif. Il en est de même pour Carraz Edition qui signe un accord de distribution avec Loriciel.

Bon plan!

Rappelons aux professionnels de la micro-informatique que dans la cadre de la circulaire ministérielle du 17 août 1989 émise par les services de Jean-Pierre Soisson, l'abonnement à Tilt est déductible du budget alloué à la formation permanente. Mais, reste dans le cas précis où l'adéquation du contenu rédactionnel de Tilt est en accord avec l'objet social et les objectifs de formation de l'entreprise contractant l'abonnement.

Des softs, des softs

Pour qui cherche des programmes pour Atari XL/XE, la situation en France est souvent difficile. Reste à se tourner vers l'étranger... Outre Manche, Sunaro propose divers programmes "budget" et annonce des nouveautés pour la fin d'année. Ainsi, Gary Linekar Hot Shot et Dark Fusion de Gremlin, Joe Blade 2 de Players, Bionic Ninja de Zeppelin, Scorpion de Tynesoft seront bientôt disponibles.
Sunaro
PO Box 78, Macclesfield, SK10 3PF
Royaume-Uni

Belles couleurs

Connu pour ses scanners à faible coût, la société Cameron annonce la venue du premier Handy Scanner couleur. Disponible pour Macintosh, PC et compatibles, Amiga et prochainement sur Atari. Codant les points sur 12 bits, il offre 4096 teintes et est livré avec un logiciel de reconnaissance de caractères. Son prix est d'environ 5000 F HT et 6000 F HT sur Macintosh.

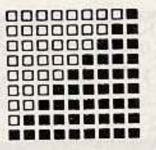
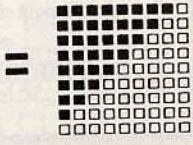
A lire...

Titus annonce la venue de "*Comprendre et bien exploiter son Amiga*". Ecrit par des auteurs québécois, il est livré avec deux disquettes contenant divers programmes utilitaires du domaine public. Il propose au lecteur de découvrir les Amiga de l'intérieur par le biais du système d'exploitation. Cet ouvrage est proposé à un peu moins de 300 F.

Erratum...

La charmante claviste (NDLR: pourvue de belles moustaches) qui ne force jamais sur le Julienas, contrairement à moi, s'est soudainement mise à crier en voyant le Sésame du numéro 70 de Tilt! "T'as fait une erreur! Le schéma NOT est incorrect!!!" M'enfin, c'est pas la peine de s'énerver: tu parles d'une erreur. C'est juste une petite diagonale de rien du tout à inverser... Bon, je vous donne le schéma NOT rectifié.

Juju Jgaf

NOT  = 

LOGIDREAM'S *LE SPECIALISTE DU LOGICIEL*

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU **39.46.87.44**

V.P.C. (FRANCE MÉTRO) — VENTE À L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER

REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

AMIGA	PRIX FF
ACTION FIGHTER	245
ADIDAS GOLDEN SHOE	245
ALTERED BEAST	245
ANIMATE 3D	1390
APB	195
AQUAVENTURA	229
ARCHIPELAGOS	245
ARKANOID II	229
ARMALYTE	199
ASTOROTH	245
BALANCE OF POWER 1990	249
BALLISTIX	189
BANGKOK NIGHT	195
BARBARIAN II	245
BARBARIAN II (PSYNOSIS)	239
BATMAN (LE FILM)	239
BATTLE VALLEY	199
BEAST (SHADOW OF THE)	299
BISMARK	289
BLACK TIGER	199
BLOOD MONEY	239
BLOODWYCH	245
BOMBER	245
BUFFALO BILLS	229
CABAL	239
CALIFORNIA GAMES	199
CAPONE (Compatible phaser)	199
CAR DISK	185
CASTLE WARRIORS	239
CHICAGO 90	245
CIRCUS ATTRACTIONS	199
CONFLICT EUROPE	245
CRAZY CARS II	229
D PAINT III	699
DAME GRAND MAITRE	450
DARK FUSION	195
DARK SIDE	209
DELUXE PHOTO LAB	790
DESIGN 3D	699
DOUBLE DETENTE	239
DRAGON NINJA	245
DRAGON SCAPE	195
DRAGON SLAYER	289
DRAGON SPIRIT	195
DRAGON'S LAIR	339
DRAKKEN	295
DUNGEON MASTER	219
DYNAMITE DUX	245
ESS	279
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	245
EXPLORA II	289
EYES OF HORUS	245
EYES OF OWS	235
F 16 COMBAT PILOT	239
FALCON	279
FALCON MISSIONS N°1	189
FANTAVISION	399
FLIGHT SIMULATOR II	329
FOFT	269
FOOT BALL MANAGER	199
FORGOTTEN WORLDS	189
G. NUIS	195
GARY L. HOT SHOT	195
GEMINY WING	195
GHOST AN GOBBLINS	239
GLOOPS	N.C.
GP CIRCUIT	229
GRAND MASTER SLAM	239
GUNSHIP	229
HANDY SCANNER TYPE 4	3900
HANDY SCANNER TYPE II	2790
HATE	195
HAWKEYE	199
HIGHWAY PATROL	245
HIGHWAY PATROL II	239
INDIANA JONES	199
INDIANA JONES (aventure)	259
INDIANA JONES (AVENTURE)	245
INTERPHASE 3D	245
KEEF THE THIEF	245
KICK OFF	199
KING ARTHUR	245
KNIGHT FORCE	259
LAST NINJA II	239
LE FETICHE MAYA	245
LEGEND OF DJEL	195
LEISURE SUIT LARRY 2	295
LES PORTES DU TEMPS	299
LES VOYAGEURS DU TEMPS	N.C.
LOMBARD RALLY	239
MANHUNTER	229
MANIAC MANSION	199
MICRO SCRABBLE	245
MR HELI	239
NECRON	245
NEUROMANCER	235
NEW ZELAND STORY	N.C.
NIL DIEU VIVANT	299
OCEAN BEACH VOLLEY	245
OIL IMPERIUM	245
OUTRUN (US EDIT)	195
OVER LANDER	195
P 47	245
PANIC STATIONS	195
PAPER BOY	219
PASSING SHOT	245
PHOTON PAINT 2.0	779
POLICE QUEST II	245
POPULOUS	229
POPULOUS (DATA DISK)	99
POSTMAN PAT	99
POW (Compatible phaser)	199
POWER DROME	239
PREDATOR	245
PREDATOR	245
QUARTZ	245
QUESTRON II	245
RAINBOW ISLAND	199
RALLY CROSS	195
RAMBO III	189
RENEGADE	189
RENEGADE III	245
RICK DANGEROUS	249
ROLL OUT	199
RVF HONDA	239
SCENERY DISK	195
SHINOBI	195
SHOOT THEM UP CONS KIT	199
SHUFFLE PUCK CAFE	195
SILENT SERVICE	229
SKRULL	225
SLAYER	199
SLEEPING GOOSLIE	229
SPACE HARRIER II	229
SPACE QUEST III	245
SPHERICAL	199
STAR BLAZE	195
STEEL	195
STORM LORD	195
STUNT CAR	239
SUPER WONDERBOY	245
SWORLD OF TWILIGHT	245
TANK ATTACK	229
TERMINATOR	189
TEST DRIVE II	255
THE GAMES SUMMER	195
THE STRIDDER	N.C.
THUNDER BIRDS	229
TIME SCANNER	245
TOM ET JERRY	259
TOTAL ECLIPSE	219
ULTIMA V	229
ULTIMATE DARTS	195
UMS 2 NATION OF WAR	259
VIGILANTE	169
WEIRD DREAMS	235
WEST PHASER	339
XENON 2 MEGABLAST	245
XENOPHOBE	265
XENOPHOBE	265

COMPILATION AMIGA	
TRIAD II	245
PRECIOUS METAL	245
STARWARS TRILOGY	245
SIMULATION HITS	245
ACTION AMIGA	289
GAMES SUMMER EDITION	245
STORY SO FAR VOL.III	245

PROMOTION*	
4X4 OFF ROAD RACING	110
BATTLE HAWKS	150
CAPITAINE FIZZ	130
CYBERNOID II	120
ISS	130
JAWS	120
LIVRE DE LA JUNGLE	110
MEGA PACK	160
MOTOR MASSACRE	120
PLATOON	100
PURPLE SATURN DAY	130
ROAD BLASTER	110
ROGER RABBIT	110
RUNNING MAN	140
S.D.I.	150
STAG	130
SUB BATTLE SIM	120
SUMMER OLYMPIADES	120
SUPER SCRAMBLE	130
THE DEEP	130
TINTIN SUR LA LUNE	150
TRACER	120
WINDSURF WILLY	150
WINTER OLYMPIADE	120
WIZARD WARS	120

AMSTRAD	
ACTION FIGHTER	105/150
BAT MAN (LE FILM)	95/140
BLOODWYCH	92/140
CARRIER COMMAND	/175
CHICAGO 90	140/190
COLLECTION	169/239
CRAZY CARS II	125/160
ELIMINATOR	125/195
FORGOTTEN WORLDS	95/140
GEMINI WINGS	95/140
HIGHWAY PATROL II	/190
INDIANA JONES	95/145
MR. HELI	95/140
NEW ZELAND STORY	119/175
OCEAN BEACH VOLLEY	95/140
SERVICE ACTION	175/235
SHINOBI	95/140
SIMULATION HIT	165/245
SOCCER SQUAD	125/195
STORY SO FAR	165/185
THUNDER BIRDS	119/140
WEIRDS DREAMS	145/194
WEST PHASER	**339**

ATARI ST	
3D POOL	199
AAARGH !	185
ACTION FIGHTER	249
APB	195
AQUAVENTURE	199
ARMALYTE	195
BARBARIAN II (PSYNO)	239
BATTLE CHESS	239
BATTLE TECH	229
BLOOD MONEY	239
BLOODWYCH	245
CABAL	195
CASTLE WARRIOR	195
CHAOS STRIKE BIKE	185
CHARIOT OF WRATH	245
CONFLICT IN EUROPE	239
DAMOCLES	239
DARK FUSION	199
DONJON MASTER	239
DRAGON LORD	199
DRAGON NINJA	195
DRAGON SPIRIT	195
DYNAMITE DUX	195
ESS	289
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	199
EXPLORA II	299
EYES OF HORUS	239
F 16 COMBAT PILOT	199
F S II	319
FALCON	229
FALCON MISSION DISK I	195
FERRARI FORMULA ONE	239
GALANCE OF POWER 1990	245
GARY L. SUPER SKILLS	185
GARY LINEKER HOT SHOT	195
GEMINI WINGS	195
GHOST AND GOBLINS	195
GUARDIANS MOONS	195
HILLS FAR	245
HYBRIS	239
INDIANA JONES	229
INDIANA JONES (AVENTURE)	239
INTERPHASE 3D	245
IZNOGOUD	239
JADE	299
JAWS	199
KARATEKA	195
KICK OFF	259
KNIGHT FORCE	259
LEGEND OF DJEL	219
LES PORTES DU TEMPS	279
LORD OF RISING SUN	229
MASTER SOUND	340
MECHANIC WARRIORS	245
MICROPROSE SOCCER	239
MONSIEUR HELI	239
NEW ZELAND STORY	195
NIGHT WALK	199
OCEAN BEACH VOLLEY	195
OOPS	199
OPERATION NEPTUNE	239
OPERATION WOLF	179
OUTLAND	199
P47	239
PANIC STATIONS	195
PAPER BOY	185
PARISIAN KNIGHTS	239
PASSING SHOT	239
PERMIS DE TUER	195
PIRATES	259
POLICE QUEST 2	239
POPULOUS (DATA DISK)	99
QUARTZ	239
RAINBOW ISLAND	199
RAINBOW WARRIOR	259
RENEGADE 3	199
REVOLUTION FRANÇAISE	195
RICK DANGEROUS	249
RUNNING MAN	199
RVF HONDA	239
SABRE WOLF	239
SAFARI GUN	269
SAVAGE	195
SCORPION	245
SHINOBI	199
SHOOT THEM UP CONSKIT	239
SILKWORM	189
SILPHEED	189
SLAYER	95
SLEEPING GOD LIE	229
SPACE HARRIER II	185
SPACE QUEST 3	239
STORY SO FAR VOL.III	205
STUNT CAR	239
SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDERBOY	199
TANK ATTACK	245
THE GAMES SUMMER	199
THE LAST NINJA 2	239
THUNDER BIRDS	229
TOM ET JERRY	229
TOWER OF BABEL	259
TT RACER	239
TV SPORT FOOT BALL	245
ULTIMA V	235
UMS 2	259
VERMINATOR	219
WATERLOO	235
WEIRD DREAM'S	229
WIND SURF WILLY	195
WORLD CLASS LEADER BOARD	199
X BOTS	199
XENON 2 MEGABLAST	245
XENOPHOBE	259

ATARI ST	
POPULOUS	229
INDIANA JONES (ARCADE)	195
ADIDAS GOLDEN SHOE	195
ALTERED BEAST	195
BATMAN (LE FILM)	195
CHICAGO 90	245
THE STRIDER	195
ASTERIX	239
BANGKOK KNIGHT	195
BOMBER	195
DATA STORM	239
DOMINATOR	195
DRAKKEN	295
H.A.T.E.	195
HOUND OF SHADOW	245
HYBRIS	239
HIGHWAY PATROL	245
MAN HUNTER SAN FRAN	245
NORTH AND SOUTH	255
OIL IMPERIUM	229
RAT PACK	245
RED STORM RISING	265
SHUFFLE PUCK CAFE	195
THE KRISTAL	279
3D POOL	195
ARCHIPELAGOS	245
GALDREGON'S DOMAIN	195
GUNSHIP	239
INTERNATIONAL RUGBY SIM	195
ROCKET RANGER	265
KULT	269
GAMES SUMMER EDITION	249
ASTAROTH	229
FM MELODY MAKER	799
FERRARI FORMULA ONE	239
LES VOYAGEURS DU TEMPS	N.C.
HIGHWAY PATROL II	239
WEST PHASER	**339**
LE FETICHE MAYA	245

SOLDE ATARI ST : 110 F

BIONIC COMMANDO
ALIEN SYNDROME
ARTURA
BMX SIMULATOR
BAD CAT
CYBERNOID
DESOLATOR
ELF
EXOLON
FINAL ASSAULT
FISH
TOP GUN

COMMODORE 64	
APB	/129
AMERICAN CLUB SPORTS	/139
BALL	95/189
BASKET BALL	/149
BARBARIAN II	89/139
BATMAN	89/139
CHAMPION SHIP GOLF	99/
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV.	95/185
CIRCUS ATTRACTIONS	115/165
CIRCUS ATTRACTION	105/159
3D POOLS	95/145
DOUBLE DETENTE	95/139
DOUBLE DRAGON	95/139
DRAGON NINJA	95/139
F 14 TOMCAT	/159
F 16 COMBAT PILOT	159/199
FORGOTTEN WORLDS	89/139
GEMINI WINGS	99/149
GOLDEN OLDIES	/139
GRAND MONSTER SLAM	110/165
GRAND PRIX CIRCUIT	105/159
GUNSHIP	135/185
HILLS FAR	/219
HISTORY OF MAKING	239/289
HOSTAGE	/219
HOLLYWOOD POKER PRO	/149
INDIANA JONES	99/139
INNER SPACE	/149
INTERNATIONAL SOCCER	95/139
KATAKIS	89/139
L'ARCHE DU CPT BLOOD	149/169
LAST NINJA II	119/159
MENACE	95/145
MICROPROSE SOCCER	179/219
NAVY MOVES	119/189
PAC MANIA	89/139
PARISIAN KNIGHTS	119/195
PERMIS DE TUER	105/165
POOL OF RADIANCE	/265
POWER AT SEA	95/165
RAMBO III	79/119
REAL GHOST BUSTERS	95/139
RENEGADE III	95/139
R. TYPE	92/139
ROKBOCOP	79/129
RUN THE GAUNTLET	95/145
RUNNING MAN	95/145
SHOOT THEM UP CONSKIT	139/195
SILKWORM	89/139
SPEED BALL	95/145
STAR TRECK	89/139
TEST DRIVE II	/189
THUNDER BIRD	/149
THUNDER BLADE	89/139
THE GAME SUMMER EDT	89/139
THE GAME WINTER EDT	89/139
TITAN	95/145
TKO	119/189
TOM ET JERRY	119/189
ULTIMA V	/319
ULTIMA TRILOGY	/199
VIGILANTE	79/129
WANDERER	99/119
WEC LE MANS	89/139
WORLD OF SPORTS	79/119
XYBOTS	99/165

PC	
688 ATTACK SUB	245
ABRAM'S BATTLE TANK	239
ACTION FIGHTER	249
ALBUM 12S	199
AMERICAN CIVIL WORD II	289
ARCHIPELAGOS	289
BAAL	289
BALANCE OF POWER 1990	279
BALLISTIX	245
BATMAN	189
BATTLE TECH	329
CANVER COMMAND	239
CAPONE (COMPATIBLE PHASER)	199
CARRIER COMMAND	245
CHAMP LODE RUNNER	189
CHICAGO 90	245
CHUCK YEGAR'S AFT	245
CRAZY CARS II	219
DAME GRAND MAITRE	419
DARK CASTLE	245
DEFCON S	269
DOUBLE DETENTE	195
E.S.S.	279
F 15 N°2	345
F 15 STRICK EAGLE	345
F 16 COMBAT PILOT	219
F 19	349
FANTAVISION	399
FERRARI FORMULA ONE	245
FINAL FRONTIER	289
FLIGHT SIMULATOR 3	399
FOOT BALL MANAGER II	239
FORGOTTEN WORLDS	189
GRAND MONSTER SLAM	239
GRAND PRIX CIRCUIT	229
GUERRILLA WARS	199
GUNSHIP	289
HEROES OF THE LANCE	219
HIGHWAY PATROL	245
HIGHWAY PATROL II	239
INDIANA JONES (ARCADE)	199
INTERPHASE 3 D	239
KING ARTHUR	239
KING QUEST IV	289
KNIGHT FORCE	259
KULT	245
LAST CRUISADE ADVENTURE	259
LE FETICHE MAYA	265
LEGEND OF DJEL	245
LOMBARD RALLY	229
LORD OF RISING SUN	245
M1 TANK PLATOON	359
MENACE	249
MICROPROSE SOCCER	239
MILLENIUM 2.2	239
NEW ZELAND STORY	199
NIL DIEU VIVANT	299
OPERATION JUPITER	239
OPERATION WOLF	189
PERMIS DE TUER	239
POLICE QUEST II	239
PRO BEACH VOLLEY	279
RED STORM RISING	299
RICK DANGEROUS	249
ROBOCOP	195
RUNNING MAN	239
RVF HONDA	259
SAVAGE	189
SHINOBI	N.C.
SHOGUN	239
SHUFFLE PUCK CAFE	199
SKATE OR DIE	245
SPACE MAX	339
SPACE QUEST II	245
STAR GOOSE	289
STAR RAY	289
STEEL THUNDER	245
STUNT CAR	239
SUPER SKI	345
TARGHAN	249
TEENAGE QUEEN	199
TEST DRIVE II	239
TEST DRIVE II (Scenery Disk)	189
TEST DRIVE II (Super Cars)	189
THE THIRD COURIER	239
THUNDERBLADE	239
TOWER OF BABEL	259
ULTIMA TRILOGY	289
ULTIMA V	289
UMS 2 : NATIONS ATWARS	259
VIGILANTE	189
VOYAGER	195
WEST PHASER	**339**
WILLSFAR	199
XENON 2	239

SEGA	
AFTER BURNER	290
ALTERED BEAST	290
BLACK BELT	250
BOMBER RAID	290
CALIFORNIA GAME	290
CONTROL STICK	129
CYBORG HUNTER	290
FANTASY STAR	290
FANTASY ZONE II	290
GOLVELLIUS	290
GREAT BASKET BALL	250
KENSEINDEN	290
LORD OF THE SWORD	290
MONOPOLY	290
NINJA	250
OUT RUN	280
OUT RUN 3D	290
POSEIDON 3D	290
RAMPAGE	280
RASTAN SAGA	290
RESCUE MISSION	250
R TYPE	290
SDI	250
SHINOBI	290
SHOOTING GAME	250
SPACE HARRIER 3D	290
SPY VS SPY	190
SUPER TENNIS	190
TEDDY BOY	190
TRANSBOT	190
VIGILANTE	290
WONDER BOY	250
WORLD GRAND PRIX	250
WORLD SOCCER	250
Y'S	290

THOMSON TO8 TO9 TO9+	
ARCHE DU CAP. BLOOD	229
CAO	299
COMPILATION ACTION	199
CRAZY CARS	210
DUO PACK	199
LA MARQUE JAUNE	169
LES DIEUX DE LA MER	169
LES PASSAGERS DU VENT N°2	169
MACADAM BUMPER	239
CHICAGO 90	145/195

COMPILATION

HIT GREMLINS (8D) 199
SPORT D'ETE. WAY OFF THE TIGGE. ....
TOO SHUSS. ADRANGER. KRACK OUT. .
N°10 HIT OCEAN (8D) 199
ARKANOID FLASH. POINT. GAME OVER.
FAPFIGHT. SUPER TENNIS. TOP GUN. ...
WIZ-BALL. GREEN BERET. RENEGADE. .
HY OR. KUNG FU N°2 ....

ACCESSOIRES ET MATERIELS	
ADAPTATEUR 4 JOUEURS ST	99
COMPETITION PRO 5000	159
EXECUTIVE JOYSTICK	149
FICHE ANTI SURTENSION	249
KONIX MEGABLASTER	95
KONIX NAVIGATOR	169
LECTEUR AMSTRAD PC	1300
MODELE JY2 AMSOFT	159
NEW IDEA MOUSE (PC)	490
PHASER ONE	159
QUICK SHOT II	90
QUICK SHOT II TURBO	145
RALLONGE JOYSTICK	69
SPEED KING PC + CARTE	449
TAPIS SOURIS	89
WEST PHASER	**339**

SEGA :	
LUNETTES 3D	290
KONIX SPEEDKING SEGA	139
LIGHT PHASER	249
LIGHT PHASER + 3 JEUX	349
MASTER SYSTEM	930
RAPID FIRE	99
BOITE CHEVALET 10 DISQUETTES	89
COMPUNETT (Nettoyage écran, clavier)	75

DISQUETTES FUJI par 10 :	
3" 1/2	160
5" 1/4	120

DISQUETTES NEUTRES :	
3" 1/2	120
5" 1/4	80

DOUBLEUR JOYSTICK EN V	99
RAPID RELAY EASY	1174

AMIGA 99 F :

ARCHON COLLECTION
ARTIC FOX
BARD'S TALE 1
BOBO
CAPITAINE BLOOD
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
WORLD CLASS LEADER BOARD

ATARI ST 99 F :

ARTIC FOX
BARD'S TALE 1
BOBO
CAPITAINE BLOOD
CHUBBY GRISTLE
ELIMINATOR
MACADAM BUMPER
MARBLE MADNESS
MUSIC CONSTR. SET
OUT RUN
PHŒNIX
SKY FOX 2
TURBO GT
WORLD CLASS LEADER BOARD

PC 99 F :

ARTIC FOX
BARD'S TALE 1
MARBLE MADNESS
SKY FOX 2
TRANTOR
WORLD TOUR GOLF

BON DE COMMANDE à envoyer à : **LOGIDREAM'S** - 20, avenue de Provence 78140 VELIZY

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
VILLE ....
CODE POSTAL .... TÉL ....

❑ PC ET COMPATIBLE ❑ SEGA
❑ AMIGA ❑ COMMODORE 64
❑ ATARI ST ❑ THOMSON RÉF. ....
❑ AMSTRAD CPC

NOM DU JEU	PRIX
....	....
....	....
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+17 F
TOTAL	....

❑ CONTRE REMBOURSEMENT (PRÉVOIR 20 F DE FRAIS)
❑ CCP ❑ CHÈQUE BANCAIRE ❑ MANDAT-LETTRE
❑ DISQUETTE SIGNATURE :
❑ CASSETTE

Sav qui peut !

Les plaintes concernant la qualité (si l'on peut dire !) des services après vente s'accumulent. La rédaction est summergée par vos réclamations, autant que par courrier que par téléphone : réparations mal effectuées, parfois par effectuées du tout, factures exhorbitantes et délais invraisemblables sont le lot commun. Le nom de certaines boutiques revient avec une régularité suspecte. Mais, pour intervenir et dénoncer, il faut des preuves. Vos plaintes souvent non signées, manquent de précision. Si donc, vous avez été victime d'un aigrefin, envoyez à *Tilt* un dossier complet, avec description, photocopies de documents, dates, etc., tous les détails. C'est seulement lorsque nous aurons rassemblé assez d'éléments qu'un dossier complet pourra être montré et publié. Il est temps de moraliser cette profession. N'oublier pas que, si vous avez eu des problèmes, les mêmes problèmes peuvent se reproduire, en dénonçant des pratiques abusives, vous agirez dans l'intérêt de tous. A vous de jouer !

Console ou bien micro ?

Cher *Tilt*, nous t'écrivons car nos parents nous ont promis un ordinateur si nos résultats scolaires étaient convenables. Nous avions opté pour un *Atari 520 ST*. Seulement, un samedi après-midi, mon frère (10 ans) — j'en ai 15 — est invité chez un copain : celui-ci possède une console *Nintendo*. Mon frère a été ébloui par la *Nintendo* (manque d'expérience ?) : « *Duck Hunt*, c'est super avec le pistolet et tout, sur le *520 ST* y en a pas... ». Alors voilà, lui voudrait une console (*Sega* ou *Nintendo*) et moi le *ST*. Un soir, il est arrivé avec le n° 64 de *Tilt* et il m'a montré la console *Mega Drive* de Sega et des photos d'écran de *NEC* (superbes et mieux que sur *ST* !).

Oh, Grand Tilt, que me conseilles-tu, la console *NEC* (la seule console 16 bits disponible en France actuellement) ou un *520 ST* ? J'ai plusieurs amis possesseurs d'un *ST*, donc prêts et échanges de jeux. D'autre part, le *ST* dispose d'une logithèque très impressionnante comparée à celle de la *NEC* (logiciels de création graphique, musicale, etc.) Avant de te quitter, je voudrais te confier un autre problème : si nous choisissons le *ST*, peut-on y brancher un camescope pour créer des effets spéciaux. Si oui, quel logiciel employer, à quel prix ?

P.S. : les logiciels de la console *NEC* vont-ils baisser un jour ? Car bonjour la ruine : 499 F de moyenne !

Anonyme

■ *Le prix des logiciels pour console* NEC *ne baisseront que si le marché se développe... et le marché ne se développera vraiment que si les prix baissent ! Cette réalité paradoxale doit nous inciter à la prudence : gardons-nous d'une prospective périlleuse. L'actuel et unique importateur de la* NEC *en France s'approvisionne en Allemagne, ce qui ne favorise pas une réduction des coûts. Bravo aux pionniers qui prennent le risque d'introduire sur le marché d'un pays une nouvelle machine et qui en portent sur leurs épaules l'entière responsabilité (le* SAV, *notamment). Nous pensons quant à nous que l'avenir de la* NEC *ne pourra réellement s'affermir — et que les prix ne pourront baisser — qu'avec une structuration plus poussée de la distribution.*
Brancher un camescope sur un ST, *c'est très simple... à condition de disposer d'un genlock, périphérique qui assure le mélange des images de la caméra et celles de l'ordinateur. On en trouve à 2 000 F environ. Ensuite, vous pouvez acquérir des logiciels spécifiquement dévolus au titrage et à la génération d'effets de volets (transition entre images), mais les logiciels de création graphique ordinaires donnent déjà matière à amusement, surtout lorsqu'ils permettent la réalisation d'animations. Enfin, il vous faudra un deuxième magnétoscope pour pouvoir garder le fruit de vos délires créatifs.*
Quant à votre première question — le choix entre un ordinateur et une console — difficile de trancher, surtout en présence de la variable « petit frère » dont nous ne pouvons exactement mesurer l'influence. Tout dépend de l'utilisation envisagée. Un ordinateur offre quand même une ouverture sur des activités autres que le jeu, ce qui n'est pas à négliger...

Avis à tous !

J'ai un message très important à faire passer parmi les amateurs de jeux :
S'il vous plaît, évitez de pirater, achetez plutôt des originaux d'occasion, c'est mieux pour vous et pour la micro ludique. Je suis du même avis que les journalistes de *Tilt*, le piratage découragera les éditeurs... Alors, si vous voulez encore des jeux de qualité comme *Populous* ou *Crazy Cars II* (mes deux derniers), vous savez ce qu'il vous reste à faire ! Merci.

Patrick Alnay, le défenseur de la micro ludique

Je hais le Basic

Avant d'énoncer mon problème, voici trois prémisses qui me paraissent indispensables pour la compréhension de mon angoisse.
Un : j'ai l'habitude de programmer (modestement) en turbo-pascal sur un *PC*.
Deux : mon frère est l'heureux possesseur d'un *Atari 520 STF*.
Trois : je hais le basic.
Et voilà ma question : existe-t-il un langage proche du turbo-pascal sur *ST* ? Comment se procurer ce langage ?

Lord Richard

■ *Cher Lord Richard, votre noble personne devrait répugner à cette mode vulgaire qui consiste à accommoder le qualificatif « turbo » à toutes les sauces, à l'accoler sans vergogne à toute sorte de choses (aspirateurs, automobiles et même à un célèbre penseur français). Quel rapport, en effet, entre ces différents objets et une espèce de poisson, somme toute respectable, mais dont la présence est infiniment plus souhaitable dans une assiette, aux côtés d'une bonne bouteille de meursault, qu'auprès de noms avec lesquels il n'entretient que de lointains rapports.*
Cela dit, et afin que cette réponse ne s'achève pas en queue de poisson, je ne saurais que trop vous conseiller de surmonter votre répulsion pour le basic et de vous intéresser au GFA basic, langage de programmation structurée qui peut se rapprocher des langages scientifiques auxquels vous faites alluvion (vaseux, n'est-il pas vrai ?). Le ST dispose désormais de divers « C », de LISP, de PROLOG, de fortran et de pascal.

Reset

Je t'écris cette lettre pour te demander plusieurs choses : est-ce que le disquettes d'*Amiga* peuvent aller dans un lecteur de *ST* et inversement ? Qu'est-ce qu'un Reset ? Et enfin, à quoi sert le bouton droit de la souris, car j'ai perdu la notice de mon *ST* chéri.

Vins Latelo

■ *La fonction du bouton droit de la souris dépend des logiciels. Référez-vous à leur notice. Une autre méthode simple consiste à appuyer sur ce bouton et de voir ce qui se passe (les risques d'explosion sont minimes). Un Reset, en français « remise à zéro », sert à ré-initialiser la machine sans l'éteindre. Un Reset peut être destructif (pour le contenu de la mémoire et des registres) ou non destructif. Dans ce dernier cas, la mémoire n'est pas vidée, ce qui peut poser des problèmes pour l'exécution d'un nouveau programme, mais qui peut aussi permettre d'inscrire dans cette mémoire ce que l'on veut, à l'aide de la fameuse instruction Poke. Pour finir, je vous dirais que les disquettes* ST *et* Amiga *sont les mêmes et sont interchangeables, seulement lorsqu'elles ne sont pas formatées. Vous ne pourrez donc pas lire sur un* ST *une disquette contenant un programme destiné à l'*Amiga, *et inversement.*

Traitement de texte pour C 64

Possesseur d'un C 64, j'aimerais savoir s'il y a des traitements de texte pour cette machine en France (en français si possible). *Textomat* en est-il un ? Où se le procurer ?

Freddy

■ Textomat *n'existe plus que sur* ST. *La version pour* C 64 *est devenue pratiquement introuvable. Tentez votre chance au hasard des boutiques ! Le seul traitement de texte décent à nos yeux sur* C 64 *est* Geowrite *de* Berkeley Softworks.

Mécontent mais content

«Un humble lecteur qui a eu l'intolérable outrecuisance d'éructer son opinion anecdotique.»

Cher Tilt,
Tu pars souvent en guerre contre les pirates et tu as raison, dans une certaine mesure. Mais je t'accuse, moi, de favoriser le piratage. Oui, tu as bien lu! Je m'explique: en épluchant le *Tilt* n° 69, je vais t'exhiber des exemples:
Le nombre des hits: trop important! Il y en a douze, dont une dizaine sur Amiga (11 numéros × 10 = 110 hits/an!). En tenant compte des goûts personnels qui éliminent une moitié des hits, cela veut dire que tu estimes qu'un Amigars moyen devrait acheter (par exemple) cinq programmes par mois, plus quelques autres qui pourraient lui plaire mais que tu ne considères pas comme des hits. Cela nous fait en gros six logiciels par mois. Si on prend 230F comme prix moyen, il faut donc compter près de 1400F/mois pour quelques programmes qu'on délaisse le mois suivant (avec les nouveaux hits). Il faut ajouter aussi les frais d'envoi en cas de commande. Qui peut se permettre de telles dépenses parmi ton lectorat? Je te suggère donc d'élire un seul hit par mois, ou plutôt un seul hit par mois et par catégorie de programmes. Il faut nous aider à y voir vraiment clair! On en a assez de l'avalanche des «jeux du siècle»!
Le ton des articles: tes journalistes exercent un beau métier... Mais pourquoi suscitent-ils des besoins viscéraux chez les joueurs névrosés que nous sommes? Le souci d'exhaustivité nous pousse à pirater...
«Les deux jeux sont indispensables» (AHL p. 45): 250F × 2 = 500F. C'est peu pour qui ne s'intéresse qu'à ce genre de jeux, mais ces gens-là sont une minorité.
La remarque la plus irritante: *«A voir»* (OH p. 47). Il faut donc dépenser 250F pour «voir» ce jeu? Pour faire deux parties? «A voir» est le point de vue d'un testeur de jeu ou d'un pirate qui «voit» vingt news par jour, pas celui d'un lecteur honnête. A qui s'adresse cette revue?
«Prenez une dose de Datastorm*»* (AHL p. 51): autrement dit, prenez un disk vierge, copiez *Datastorm*, jouez un peu, éclatez-vous cinq minutes, puis utilisez votre disk pour autre chose...
«Cette version se joue avec plaisir» admet AHL (p.54). Il a donc supporté de jouer un peu à Indiana Jones. Mais que pensera le gogo qui, fort de l'avis positif de *Tilt*, achètera un jeu à plus de 200F qu'il trouvera ennuyeux au bout de cinq minutes? Nul doute qu'il préférera «tester avec plaisir» les prochaines news pirates!
Le commentaire de fin d'article ressemble trop souvent à un slogan publicitaire: «indispensable, devrait figurer dans toutes les logithèques...» Il est évident qu'on ne doit pas prendre toutes ces louanges dithyrambiques au pied de la lettre, mais quel agacement! (Surtout qu'en face de l'article, il a la publicité, à peine plus laudative).
On lit avec plaisir la remarque d'OH (p. 62): *«Faut-il acheter... dépend de vos moyens.»* Malheureusement, la réaction du lecteur moyen va être: «Non, on n'achète pas. Mais j'aimerais voir le jeu quand même.» Et le carnet de commandes des pirates s'enrichira d'un nouveau client. Bien sûr, OH préconise judicieusement (p. 67) pour *Wicked*: «Essayez avant d'acheter.» Oui, mais si on commande un jeu, on ne peut pas l'essayer, l'amabilité des vendeurs de la FNAC n'est pas légendaire et, en général, il est malaisé d'essayer un jeu pas très connu ou ancien, car il ne reste plus d'exemplaires de démonstration et le vendeur ne veut pas déballer les paquets préparés avec tant d'amour...
Dernier recours: la version pirate (avec, en prime, une jolie intro, un *cheat mode* pour voir si ça vaut le coup de s'accrocher en version normale et parfois en compilation avec d'autres petits jeux). Et puis, tant qu'à faire, on la garde! Pourquoi acheter ce jeu, maintenant? Si OH fait des contre-articles (*Castle Warrior* p. 75), ils arrivent un peu tard pour ceux qui se sont précipités pour acquérir ce *«programme sans grande originalité, qui ne m'a pas accroché du tout à long terme»*. Tant pis pour eux! Le problème, c'est qu'ils vont se dire: avec une copie pirate, je ne me serais pas fait avoir! Et un pirate de plus...
On note dans SOS aventure des messages du type: «Qui peut me passer les codes de *Rocket Ranger*», «Quel est le but du jeu de *Bard's Tale III*», «Comment se servir des pouvoirs magiques», etc., alors que tous ces renseignements figurent dans les notices. De deux choses l'une, ces lecteurs-là sont stupides ou bien SOS Aventure est la tribune des pirates!
Enfin, dans les PA, on trouve encore: «Vds [ordinateur quelconque] + [divers] + [un très grand nombre de] disks». «[Un très grand nombre de] disks» sont-ils tous des applications personnelles? Les annonceurs s'amusent à collectionner les disquettes vierges?
On trouve aussi: «Echange nbx jeux. Envoyez listes», ou pire: «Echange news», ce qui est carrément explicite!
Mais le comble de l'horreur se trouve p. 140, 3ᵉ annonce de la rubrique échanges: «Vends ou échange jeux sur Amiga, Avenger, BP 12, 1605 Chexbres (Suisse)». Or, il s'agit de l'adresse d'un groupe très connu de pirates suisses qui vendent leurs disquettes presque comme une société de distribution de programmes du domaine public. C'est le piratage normalisé, en quelque sorte... Comment peux-tu laisser passer des annonces pareilles? Voilà pourquoi je prétends que tu favorises le piratage (à ton insu et inconsciemment, je l'espère). Il est sûr qu'il y a beaucoup d'efforts à faire tant du côté des journalistes que de celui des utilisateurs, des revendeurs, des éditeurs... Oh, le beau lieu commun...

■*Cher humble lecteur,*
Merci pour cette lettre critique argumentée. Ceci pour répondre à ceux, peu d'ailleurs, qui nous ont adressé des catalogues de griefs ou d'injures parfois assortis de menaces. Ta lettre, cher humble lecteur ne manque pas d'intérêt. Sur un plan général, tu accuses Tilt *de favoriser le piratage par son contenu même. Telle n'est pas, en tout cas, notre intention, sois-en assuré.*
Si le nombre de hits est élevé, c'est que la qualité des logiciels s'améliore. Mais tu n'es pas obligé d'acheter tout. Il y a des tas de catégories à l'intérieur des hits: action, arcade, simulations de divers sports, courses automobiles, etc. Un choix implique toujours des décisions parfois déchirantes, comme dans la vie.
Il est impossible de tout avoir! Concernant les «jeux du siècle» et autres «jeux indispensables», il est difficile de tempérer l'enthousiasme des journalistes de Tilt *qui sont, comme tous les joueurs, naturellement passionnés. Heureusement pour les lecteurs! Comment faire une critique de jeu si l'on n'est pas passionné soi-même?*
La conséquence logique de ces débordements d'exaltation mal maîtrisée est qu'une critique de jeu n'est jamais objective. D'où l'importance de la signature. Tu l'as d'ailleurs justement remarqué puisque tu fais nettement la différence entre AHL et OH. Ne crois pas pour autant que tout le monde porte le même jugement que toi. Il y a des fans d'AHL, tout autant que d'OH. C'est dans la diversité que se trouve la richesse. Tout le monde ne peut pas faire comme Acidric Briztou, pour lequel il n'existe que deux notes possibles: 0 ou 20, correspondant à «j'achète» et «je n'achète pas». On ne fait pas un journal pour une seule personne qui, en l'occurrence, aurait exactement le même caractère et les mêmes goûts qu'Acidric Briztou (le pauvre!).
Il faut être critique envers les critiques. Les journalistes ne sont pas parfaits: le rédacteur en chef éprouve le même agacement que toi à lire les louanges dithyrambiques de fin d'article. Il manifeste souvent son irritation avec force éclats de voix...
Remarque que nous avons déjà éliminé certaines tartes à la crème classiques du genre: «pour les longues soirées d'hiver», «à acheter absolument», «à ne manquer sous aucun prétexte», etc. Nous tâcherons cependant d'améliorer encore les choses.
Nous envisageons d'ailleurs de créer une nouvelle rubrique dans laquelle les journalistes donneraient librement leur avis sur tous les logiciels et indiqueraient chacun le jeu du mois, celui qu'ils achèteraient. A chacun ensuite de se déterminer. Et si les vendeurs ne veulent pas déballer leurs paquets pour faire des démonstrations, tu as bien des copains qui peuvent te laisser jouer, non?

■*Second volet qui a provoqué ton ire, le piratage. Il existe, bien sûr. Inutile de se voiler la face. Si nous voulions être réellement purs et durs, il faudrait supprimer toutes les PA! Qui dit qu'un vendeur de ST ne va pas proposer toute une série de logiciels piratés? Et les réseaux existent. En admettant qu'on les démentèle, ils se reconstitueraient vite, avec un vocabulaire nouveau: les news éventées prendraiennt un autre nom. Il faudrait aussi supprimer le Minitel et, pourquoi pas, enfermer les ordinateurs dans des cachots cadenassés avec des gardes pour vérifier que rien ne sort. Autant demander la lune.*

... Je voudrais dire une chose: supposons que les petits pirates, dans une crise de bonne conscience, se disent: «Et si j'achetais un jeu, de temps en temps?»Tous les deux mois, par exemple. Un petit pirate qui achète un jeu tous les deux mois (sa B.A. bimestrielle), des disquettes vierges pour son vice, du matériel pour sa bécane (sans compter l'achat initial de celle-ci) n'est-il pas plus rentable commercialement que le brave père de famille qui recule devant l'achat d'un *Amiga* pour le fiston, car il se dit: «Je vais me ruiner au bout de quatre logiciels!» J'ignore la proportion de petits pirates parmi tes lecteurs (je l'intuite impressionnante), mais dis-leur haut et (fort, fais-leur comprendre, joue ton rôle de magazine: pour continuer à pirater beaucoup, il faut acheter un peu! Propose, par exemple, une sélection (*dure,* tu ne l'es pas assez!) des logiciels à acheter suivant plusieurs types de budgets. Ce marché peut être viable, de même que celui des K7/disques/CD qui endure lui aussi d'innombrables copies.
Voilà, j'ai vomi tout mon fiel. Un tout dernier mot: *Tilt* est quand même, à mon goût, le meilleur canard de la presse de microloisirs, et c'est pourquoi j'y suis abonné. Mais je veux lire un magazine *parfait,* et non pas *très bon.* Qui aime bien châtie bien (dans la série «les banalités de fin de lettre»...). Longue vie à tous!

Ton idée d'acheter volontairement des logiciels de temps en temps pour éviter aux éditeurs de couler, en voilà une bonne idée. Ce n'est pas la première fois qu'elle est émise. Plusieurs lecteurs nous ont fait part d'opinions semblables, prouvant par là qu'ils ont, comme toi, un esprit qui fonctionne sainement. Le piratage est, en effet, dangereux pour des sociétés qui sont fragiles. Le développement d'un eu coûte très cher. Un logiciel piraté avant même qu'il ne sorte — ça s'est vu — et l'éditeur plonge. On en a plusieurs exemples. Tout miser sur le piratage, c'est tuer la poule aux œufs d'or: plus d'éditeurs, plus de jeux! Les éditeurs savent que le piratage existe et sont prêts à l'admettre. Mais ils ne veulent pas mourir, il faut les comprendre. Alors, un peu de bonne volonté...

Null modem

Dans le numéro de septembre de *Tilt* , vous parlez d'un câble appelé Null Modem. Pourriez-vous me donner de plus amples renseignements sur celui-ci et l'adresse des magasins où je pourrais éventuellement le trouver. **Sébastien Leroux, Pont-Château**

■*Un modem est un dispositif qui utilise une ligne téléphonique pour relier un ordinateur à un autre ordinateur. La communication s'effectue par la sortie série, appelée aussi RS 232 (ou RS 232 C). Le câble modem se termine par une prise spécifique, soit qu'elle vienne s'enficher dans la prise du téléphone, soit qu'elle soit intégrée à un boîtier — dans le cas d'un modem acoustique. Il est toutefois possible de relier directement deux ordinateurs, sans passer par un modem. On utilise alors un câble qui simule la liaison par modem. Ce câble, appelé Null-modem (ou parfois modem eliminator), est câblé de telle façon que les données puissent passer directement par les sorties séries. Vous avez seulement besoin de savoir si votre sortie série est une RS 232 ou une RS232C. Regardez la fiche technique de votre ordinateur.*
Si votre revendeur micro ne dispose pas de ce câble, il vous est possible de le trouver chez un revendeur électronique. Son prix: entre 150 et 200F. Si on vous le propose à 350 ou 400F, vous vous faites arnaquer. Cherchez ailleurs.

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 80 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

Pour les abonnés, le tarif est de 40 F, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution
à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :



VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + joystick + jeux + utilitaires. Le tout très bon état : 2 900 F. **Damien DE RENTY, 11 bis, rue Angélique-Verien, 92200 Neuilly/Seine. Tél. : 46.37.36.61.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 15 originaux + 15 jeux divers + 10 disquettes vierges. **Isabelle BESSON, 6, boulevard de la Mairie, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.40.66.**

Amstrad CPC 6128 couleur + nombreuses disquettes + joystick Amstrad. Le lot en très bon état pour 26 000 F + manuels + utilitaires (dicologie, etc.). **Thibaut FRANQUEVILLE, 14, rue Merlin-de-Thionville, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.69.05.**

Vends tous les wargames existants sur Amstrad CPC disq. (prix déments : liste sur demande contre un timbre si possible) + d'autres nbrx jeux. **Franck NOGUERA, boulevard Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc.**

Vds Amstrad 6128 couleur + nbrx jeux + magnéto + 1 manette + env. 15 magazines. Valeur : + 7 000 F. Vendu : 4 000 F en état neuf. **Valéry SLAMKA, 38 E, rue François-Daru, 77124 Chauconin. Tél. : 60.23.27.56.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + impr. Citizen 1200 + joystick + livres + 65 disq. (nbrx jeux et utilitaires).. Le tout t.b.é. Prix : 6 000 F. **Nathael DREYMANN, 5, rue Alfred-de-Vigny, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.04.53.**

Vds Amstrad CPC 664 coul. (lect. disq. intégré) + nbrx jeux + utilitaires + joystick. Le tout t.b.é. : 2 000 F. **Sébastien ALLONGUE, 21, av. du Col.-Fabien, 94400 Vitry/Seine. Tél. : 46.82.07.24.**

Affaire, vds Amstrad CPC 64 couleur + DD1 + nbx jeux + livres, excellent état. Le tout : 2 500 F. **Antoine ONNEN, 52, rue Letort, 75018 Paris. Tél. : 42.59.10.79.**

Vds Amstrad CPC 664 coul. + nbrx jeux dont originaux + lect. cassette + raccord + manuel + joystick. Bon état : 2 800 F. **Sophie LAGLAINE, 58A, rue Jules-Ferry, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.24.44.**

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + joysticks + nombreux jeux + revues + mode d'emploi. Le tout (peu servi) t.b.é. : 980 F. **Damien. Tél. : 46.44.29.93 (18-20 h).**

Vds Amstrad PC 1512 640 Ko ; RAM, moniteur n & b, modem Kortex KXTEL 2, disque dur 32 Mo sous garantie + nbrx logiciels. 9 500 F. **Thierry OVAZZA, 2, place Voltaire, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 64.48.76.76 (ap. 19 h).**

Amstrad 6128 + couleur très peu servi t.b.é. + lecteur K7 + prise double joys. + nbrx jeux récents achetés neufs. Le tout : 4 000 F. Meuble spécial : 800 F. **Rodolphe LEJEUNE, 59, rue La Condamine, 75017 Paris. Tél. : 45.22.30.66.**

Vends jeux pour Amstrad CPC 464 et pour Commodore 64. Prix très intéressants. **Olivier BELLOU, 46, avenue de Saint-Ouen, 75018 Paris. Tél. : 46.27.69.95.**

Vds Amstrad 6128 couleur (t.b.é.) + 2 joysticks + nbx jeux (Opération Wolf, Target Renegade, Tiger Road, etc.) + revues Amstrad : 2 900 F. **Luc CHEVALIER, rue des Brandons, 77630 St-Martin-en-Bière. Tél. : 64.38.04.73.**

Vends Amstrad PC 1512 simple drive mono + souris + nbrx jeux + nbrx utilit. (trt. txt., PAO, tableur, base données...) t.b. état : 3 800 F. **Hervé FERNANDES, 34, av. Auber, 78360 Montesson. Tél. : 39.14.58.17 (ap. 18 h 30).**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + jeux + joystick + livres : 1 800 F. Lecteur DDI 1 (1 an). Très bon état + disq. : 1 500 F. **Mario CARRAO, 5, allée des Hortensias, 78300 Carrières-sous-Poissy. Tél. : 30.74.69.93 (après 18 h).**

Amstrad 2086 DD HDC + joystick analogique + 20 disquettes + Le Grand Livre du DOS 3.3 juillet 89. Urgent : 13 000 F. **Jean GARNIER, 149, rue du Général-Leclerc, 95130 Franconville. Tél. : 30.72.45.08.**

Amstrad 464 mono 20. Jeux Amstrad avec PM1 pour mettre sur télévisieur avec deux manettes. Prix : 4 209 F mais vends urgent à 3 000 F. **Michael GOMES, 49, rue du Borrégo, 75020 Paris. . Tél. : 43.61.13.96 (18 h à 21 h).**

Vds PC 1640 Amstrad, 2 drives, EGA + nbrx jeux originaux (F19, KQIV, SQIII, Rocket Ranger...) + turbo pas + nbrx utilitaires. Tout t.b.é : 9 000 F. **Christophe PIQUE, chemin des Sauzettes, 63170 Aubière. Tél. : 73.26.23.07.**

Urgent ! Vds Amstrad PC 1512 mono, simple drive, souris, livres. Prix : 3 000 F. Vds jeux Sega (Miracle warriors, Shinobi, W. Boy 2, Zillion 2, Quartet, W. Soccer). 1 Méga : 1 300 F ; 2 ME : 150 F. **Wei-Lon HSU, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : 40.37.01.20 (après 18 h).**

Amstrad PCW 8256, 1 lect. + 512 Ko RAM + intégrale PCW + imprimante encore sous garantie. Bon état. Px : 3 800 F. Acheté en déc.. 88. **Arnaud DUFRESNE, 504, av. De-Lattre-de-Tassigny, 59350 St-André (Nord). Tél. : 20.40.82.27.**

Vds Amstrad CPC 464 monit. coul. + joystick + 24 jeux (Robocop, Op. Wolf, Chuck Yeagers, Nigel Mansel...) : 2 000 F à débattre. **Pierre FERRONT, 85, rue des Hautes-Bièvres, Antonyy 92160. Tél. : 46.66.02.23.**

Urgent cause départ Inde sacrifie portable Amstrad PPC 512, 2 drives, complet + log. TTX + imprimante Citizen 120 D : 5 100 F. **Ronan CHATELLIER, « Malsaclet », 46140 Luzech. Tél. : 65.20.18.87.**

Vds Amstrad CPC 6128 disk. monit. coul. ss garantie, câble branch. 2 joystics + 39 jeux orig. + prog. pédag. 6e, 5e : 3 900 F. **François THIERREE, 91, rue Brancas, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.97.27.**

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur CTM 644 couleur + souris AMX + imprimante DMP 2000 + nbrx jeux. Prix : 4 000 F. T.b.é. Appeler le soir. **Frédéric LE SAUX, 24-26, rue du Cotentin, 75015 Paris. Tél. : 40.47.09.41.**

Vends Amstrad PC 1512 DP couleur + housses + jeux et logiciels + doc. et souris : 7 000 F. C 64 + 1541 + doc. + interface et nbreux jeux : 2 500 F. **Roberto FERNANDEZ, 1, allée Van-Gogh, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.77.30 (après 18 h 30).**

Vds Amstrad PC 1512 mono. disq. dur 20 méga + livres + logiciels. Le tout : 8 000 F. **BOISSE, 1, chemin des Plantes-de-Jouarres, 77730 Nanteuil-Saacy/s/Marne. Tél. : 60.23.51.80.**

Vds CPC 464 Coul. + lect. disq. + 22 jeux K7 + 40 jeux disq. (Gryzor + Renegade + Sram I et II, etc.) + copieur + bte rangement. Prix : 3 200 F. **David DOUKHAN, 71, boulevard de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : 47.70.08.82 (de 10 h 30 à 18 h 30).**

Vends CPC 6128 coul. + nbrx jeux et utilitaires + synthe vocal + books + disq. vierges. Le tout pour 4 500 F. **David GUEZ, 6, rue de La Chesnaye-Craches, 78660 Ablis. Tél. : 34.84.44.26.**

CPC 6128 couleur + housses + 2 manettes + souris + jeux : 3 000 F. DMP 2000 + scanner dart. + 2 rubans : 1 500 F. Tablette graphiscope : 400 F possibilité vente séparée. **Raymond PHILIBERT, 72, rue Château-des-Rentiers, 75013 Paris. Tél. : 45.86.30.71.**

Vends Amstrad 6128 coul. + joystick + 17 disq. jeux et utilitaires. Le tout peu servi, état neuf : 3 000 F. **Annik MANCHE, 16, le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.81.75.80.**

Vds CPC 6128 + 2 moniteurs coul. & N/B + DMP 2160 + Tasword & Text. amat. + jeux + disq. vierges + joystick. Tout t.b.é. : 3 000 F. **Frédéric MARIE, 50, rue B.-Delessert, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.81.27.**

Vds imprimante couleur OKI 20 : 1 500 F, CPC 464 : 900 F, disq. DDI-1 : 1 200 F, synthé vocal SSA-1 : 250 F. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Téléphone sur répondeur. Tél. : 43.72.64.64.**

Vds t.b.é. CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 + synth. voc. + scanner + lect. K7 + nbrx jeux + 2 joysticks + K7 vierg. + nbrx util. et access. Valeur : 13 500 F. Vend : 8 500 F. **Olivier LANSCELOT, 33, avenue des Tuyas, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.06.73 (à partir de 17 h).**

Vends Amstrad CPC 464 + écran couleur + lecteur de disquettes DD1-1 + jeux + livres + revues. Le tout : 2 800 F. **Frédéric LE BERRE, lot. de l'Huide, n° 22, 83110 Sanary. Tél. : 94.74.63.38.**

Amstrad CPC 464 moniteur couleur + lect. D7-DD1 + joystick + nbx jeux originaux (dont news) K7 D7 + docs. Le tout en t.b.é., bonne affaire. Prix : 2 800 F. **Bertrand HUBERMAN, 4, rue du 18-Juin-1940, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.77.83 (après 18 h).**

Vends Amstrad PC 1512 double lecteur de disquettes + imprimante DMP 3000. Le tout très peu servi (état neuf). Prix à débattre. **Tél. : 42.24.68.49.**

Vends Amstrad 6128 sous garantie + monit. couleur + nbx jeux + tuner. Prix : 3 600 F. **Ronald. Tél. : 47.64.12.35 (après 18 h).**

APPLE

Vds Apple II GS + mon. coul. Apple + souris + 50 disq. + drive 3,5 + joystick + 512 Ko. Le tout en excellent état : 1 000 F. **Nicolas AMALRIC, 1, rue La Fontaine, 95560 Baillet-en-France. Tél. : 34.69.83.96.**

Vds Apple 2E (65c O2) + moniteur 2E + drive + joyst. + souris + livres + docs + jeux, t.b.é. Faire offre ou échange contre 520 STF ou Sega + jeux. **FABRICE. Tél. : 40.96.90.44.**

Vends Apple II GS coul. 1024 Ko + carte stéréo + carte CPM, 2 lect. + 1 lect. 5'1/4 + joystick + doc. développeur + env. 400 disq. + Imagenriter II + Buffer. Le prix : 17 000 F. **Michel JOANIQUET, Haut Mour, 65250 La-Barthe-de-Neste. Tél. : 62.98.21.98.**

Vds Apple IIe + 2 drives + manettes + disquettes + monit. mono. Le prix : 4 000 F. **David COTTEAUX, 150, bld de La Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.02.79.37.**

Echange jeux sur Apple IIc/IIe. Envoyer listes. Réponse assurée à 100 %. A bientôt. **Jean-Michel PIMONT, 12, rue Charles-Lecoq, 95100 Argenteuil.**

Vds Apple II 64 K + 2 drives + cartes chat mauve + carte language 16 K + 2 paddles + 100 jeux + nbrx docs. Très bon état. Le prix : 2 900 F. **Philippe ALRIQUET, 36, rue de Montval, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.07.22.**

ATARI

Vends Atari 520 ST + moniteur couleur. Le tout : 2 500 F. **Jean-Marc BERNADET, 6, rue Capazza, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.43.34.**

Vds 520 ST DF New-Rom (déc. 88) + joy. + souris + tapis + mon. coul. Philips 8832 + mags + nbx logs + boîtes rang. + contacts (Europe). Le prix : 4 000 F. **Yann GAPAIS, 22, rue Maurice-Ravel, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : 64.91.14.58.**

VDS 520 STF double face + moniteur couleur + free-boot + joystick + revues + 150 disq. Le prix : 4 490 F (ou 3 390 F sans les disq.). A débattre. **Frédéric JOUSSET. Tél. : 40.40.08.35.**

Vends d'urgence Atari 520 ST (DF) + 12 jeux et softs + joysticks. Garantie jusquà juillet 90. Le tout : 3 000 F TTC,

port compris. **Mario DI-STEFANO, 67, av. de Lutterbach, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.55.17 (semaine de 18 h 30 à 21 h 00, week-end : 13 h-20 h).**

Vends Atari 520 STF + moniteur SC 1425 encore sous garantie + nbrx jeux + utilitaires + livres + joysticks. Le tout cédé à 4 500 F (valeur : 7 600 F). **Eric MEAS, 54, rue du Port, 93330 Aubervilliers. Tél. : 48.34.81.54.**

Vends Atari ST (décembre 88) + free-boot + 12 jeux originaux + 40 disquettes + livres + revues. Le tout pour 2 900 F. Urgent ! (à débattre). **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Vends logiciels Atari ST à 150 F l'un : F-16, Combat Pilot, Nil, Dieu Vivant, Baal, Ballistly, Casttle Warrior... état neuf (boîte neuve). **Philippe RIZK-MENETREY, 140, route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.37.64.**

Vds 800 XL + drive + Happy + voice master + 1020 + papier + 1050 + 1010 + jx K7 + joystick + 800 jeux disq. + 40 cartouches. Joindre timbre à 32 F pour réponse assurée. Vds Tilt. Pokey et revues. Vente séparée possible. **Stive BOUTIER, 6, rue Henry-Montherlant, Mably. Tél. : 77.71.08.64.**

Vends Atari STF DF + monit. coul. + imprimante 120 D + lecteur externe 3P 1/2 + joysticks + 2 rames de papier + nombreux logiciels. **Michel ARBOIREAU, 25, avenue Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : 42.08.21.14.**

Vends Imprimante Atari SSM 804, 100 % compatible ST + docs + câbles. Bon état. Le prix : 900 F, port compris. Ecrire à : **Stéphane PERROCHEAU, 4 bis, rue de la Pierre-Nantaise, 44100 Nantes.**

Vds 520 STF + lecteur DF externe + free-boot + joystick + livres. Le prix : 3 500 F. Vente séparée possibe. **Jean-Pierre PRISER, 9, rue de Savoie, 74160 St-Julien-en-Genevois. Tél. : 50.49.09.04.**

Vends Atari 520 STF + moniteur SMM 125 + lecteur D. Le tout, t.b.é : 3 500 F. **Nicolas TRIBUT, 132, résidence Gilles de Wailly, 93160 Noisy-le-Sec. Tél. : 43.05.12.80.**

Vds Atari STF, 1 mega, drive DF neuf + free-boot, 2 prises moniteur avec lecteur (coul./mono) + horloge externe en module. Prix intéressant. **Raymond GASSER, 15, rue Mal-Leclerc, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.43.14.**

Vends Atari 520 ST sous garantie avec meuble + moniteur couleur + souris + revues + joysticks. Le prix : 4 500 F. **Oliver BAUER, 20, av Ambroise-Rendu, 75019 Paris. Tél. : 42.40.44.59.**

Vds jeux sur ST orig. : Xenon, Dragon Ninja, Crazy Horse II, Batman, Street Fighter, Gauntlet II, Ledstorm, After Burner, Oper. Wolf. Le tout : 800 F ou l'un 100 F. **Benjamin EKMAN, 27, av. de la Villegiature, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.14.06.**

VDS 520 STF (09-87) avec sélecteur de drive + originaux (Barb., MGT, Plutos, Silent Service) : 1989 F + cadeau ou + drive ST 314 (DF). Le tout : 3 100 F. **Ba Cuong PHAM, 6, rue des Cités, 93330 Aubervilliers. Tél. : 48.34.20.19.**

Vends Atari 1040 STF, cherche contacts pour échanges logiciels, uniquement ville de Paris et Poitiers. **Bernard REMBLIER, 30 bis, rue des Boulets, 75011 Paris. Tél. : 43.67.54.32 (après-midi.)**

Vds Atari 520 STF + GFA Basic 3.0 (valeur 600 F) + nbreux disq. (dont 1 000 F d'originaux). Le tout : 2 400 F. **Vincent RICHEVAL, 23 ter, rue des Sablons, 95270 Bellefontaine. Tél. : 34.71.24.64.**

A saisir ! Atari 520 STF (DF) + monit. coul. Philips CM 8801 + souris + manette + 90 logiciels + FFA Basic et son guide. Le tout : 3 200 F. Urgent. **Jérôme JAMBAULT, 115, av. Aristide-Briand, Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.47.46.80.**

Vds 520 STF + free-boot + Cumana 5. 1/4, t.b.é : 3 000 F à débattre. Megapage : 800 F. Vds CBM 64 + mon. Zénith mono + lecteur K7, t.b.é : 1 200 F. **Fabrice ou Bruno, 92 Colombes. Tél. : 47.84.18.49.**

Réalise, vends extension mémoires 520/1040 STF en 2,5 Mo switchable en 1 Mo. Notice de montage jointe. Le prix : 400 F (fournitures RAM possible). **Alain NOBILINI, 24, place Jean-Perrin, cité Marcel Paul, 84500 Bollene-Ecluse. Tél. : 90.30.22.83.**

Vends Atari 520 STF (New Rom), t.b.é (88) + Péritel + nbrx jeux (Morteville Manor, Two on Two, Turbo Cup, etc.) + joystick + revues. Le pris : 2 900 F urgent. **Laurent AVUCCI, 8, av. de la République, 94310 Orly. Tél. : 48.52.68.45.**

Vends 520 STF DF, nlles Rom, monit. coul. + ergostick + TV Sports Football, Falcon Mission Disq, Indiana Jones, Passing Shot, etc... Le tout : 4 500 F. **Bruno PIERRE, 1/115 résidence des Fontaine, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : 47.73.65.14.**



PETITES ANNONCES

Vends Atari 520 STF double face, t.b.é, souris + 2 joysticks + originaux. Le prix : 2 200 F. **Gaël SURTET, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.99.90.38.**

Vds 520 STF DF (88) + doc. + 1 joyst. + Dble Dragon + Barbarian II + Op. Wolf + Overlander + Side Winder. Le prix : 3 000 F. **Yves JANNIC, 12, RUE Théodore-Botrel, 25112 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.**

Vends Atari 520 ST double face + mon. couleur SC 1425 + 3 joysticks + 50 jeux originaux + boîtes rangement, garnie de logiciels. Le prix : 5 000 F. **Nicolas ETCHEPARE, 48, rue Raffet, 75016 Paris. Tél. : 45.24.07.77.**

Vds Coleco CBS + K7 + adaptateur Atari + Turbo + poignée Rocky. Très bon état. Le prix : 1 250 F. **Jérôme DELANGLE, 4, rue de la Joute-aux-Cerfs, 78610 Le Perray. Tél. : 34.84.62.51.**

Vends Atari 520 ST + moniteur SC 1425 + souris + câbles + 80 jeux et utilitaires, t.b.é. Le tout : 5 000 F. **Guillaume FLAUD, 68, rue Halle, 75014 Paris. Tél. : 43.27.78.37.**

Vends nbrx originaux pour Atari ST. **Xavier PAOLI, 8, allée du Feu-Follet, le Menhir, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : 69.00.84.00 (ap. 20 h).**

Vends Atari 520 STF DF + 13 logiciels + nbrx disquettes + 3 joysticks + revues... Le tout en t.b.é. avec boîtes et notices pour 50 % du prix. **Frédéric ROUSSEAU, 62, rue de Cornouailles, 78180 Montigny. Tél. : 30..43.58.31.**

Vds Atari 1040, mon. mono, lecteur Sup, Imp. Lelo, 1500. Le tout, ou au détail + prog. bureaux et jeux. Cause achat Méga. **Jean-Luc VIROUILLAUD, 2, route de Chambray, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.88.15.**

Vends Atari 520 ST + disquettes vierges 3 pouces 1/2, 7,50 F l'unité. Vends console Coleco + 3 cassettes : 500 F + Tilt du n° 43 à 69, 10 F unité. **Pascal RODRIGUEZ. Tél. : 57.51.12.41 (après 19 h).**

Vends Atari STF : 2 500 F + moniteur : 4 500 F + 45 K7 + magazines + 2 joysticks + housses : 3 000 F, ou 5 000 F avec. **Amos ROZENBERG. Tél. : 42.03.30.43.**

Stop Affaire ! Vds 520 STF + free-boot + pré-exentension 1 Méga + 27 jeux + originaux tout dans leurs boîtes d'origine pour 2 900 F. **Jean-Denis LABATUT, 29, rue Flandres-Dunkerque, 45750 Orléans. Tél. : 38.66.56.28.**

Vends Atari 1040 ST - moniteur Atari 1425c + 10 jeux orig. + livre pr Flight Sim. II + 2 joysticks + câble Péritel. **Patrick JUNG, 4, rue de Picardie, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.04.04.**

Vends Atari 520 ST double face étendu à 1 Méga + Free-boot + imprimante Atari SMM 804 + soft. Le prix : 5 000 F. Vends lecteur 5,114 + disq. : 1 750 F. **Christophe DESSAGNES, chemin de Clavières, 74330 Poissy. Tél. : 50.46.25.79.**

Exceptionnel. Part. vends Atari 520 ST DF, état neuf, s/garantie moniteur couleur 1425 + joysticks, jeux récents + utilitaires. Renseignements + tapis. **Sébastien GIOVANI, 93, rue d'Allonville, 44000 Nantes. Tél. : 40.29.42.60.**

Echange jeux et utilitaires pour Atari 520 ST et Amiga : Cabal, Black Tiger, Paperboy, Bloodwych, etc... Envoyez listes, réponse assurée. **Manuel KOCINBULISKA, 31, rue Isidore-François, 8000 Amiens. Tél. : 22.44.41.05.**

Vds Atari 520 STF DF, état neuf (sous garantie) + moniteur couleur. Cadeaux : 2 joysticks (!) + softs + tapis + souris + câble Minitel. Le prix : 4 900 F à débattre. **M. FREREJACQUE. Tél. : 46.22.03.36.**

Vends moniteur Atari SC 1425, état neuf : 1 500 F. Language C. Mark will l'am pour ST : 400 F, cordon de liaison Minitel : 50 F. **Reza AFKHAMI, 68, rue Henri-Martin, 75116 Paris. Tél. : 45.03.37.96.**

Vds Atari 520 STF + log., t.b.é : 2 500 F, monit. Commodore 1084 S neuf, garantie deux ans, console Sega + phaser + jeux. Le prix : 1 000 F. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.49.52.**

COMMODORE

Vends Amiga 500 + moniteur 1084 + logiciels. Prix : 5 300 F. **Tél. : 45.42.54.95.**

Vends Amiga 1000 + lecteur disk externe + écran. Prix : 5 000 F. **Tél. : 40.16.44.59.**

Vends C 128 + monit. coul. 40/80 col. + lect. disk + lect. K7 + 70 disk de jeux et utilitaires + poignée + livre et revue. Prix : 4 000 F. **Elvis TORRE, 16, rue de la beauce, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.53.13.41.**

Vends nombreux jeux et utilitaires originaux sur C 64 à très petits prix. Vends aussi collection complète de Tilt. **Didier BISMUTH, 15, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : 43.45.06.04.**

A vendre Amiga 2000 + 10845 + lecteur 2010 le tout garanti + disquettes + tuner TV. Pour tout renseignement. **Manuel JAREZ, 34, rue Bachu, 75009 Paris. Tél. : 42.82.18.30.**

C 64 + Taxan couleur + synthétiseur vocal + lect. D7 + lect. K7 + ARMKIY + nbrx jeux état parfait. Faire offre honnête... Vends disq. vierge 5"1/4. **Sylvain COUTANT, 75020 Paris. Tél. : 43.49.60.48.**

Vends C 64 + lect. disquette + K7 + moniteur couleur + nbreux jeux (Denaris, Opération Wolf, Cybernoïde II,...) + joystick, le tout pour 3 500 F. **Denis PEENAERT, route d'Audruicq Nortkerque, 62370 Audruicq. Tél. : 21.35.23.88.**

Vends Commodore 64 + mon. couleur + 25 jeux + lect. de cass. + joystick + livres. Le tout 2 300 F. Urgent. **Cédric FOUCHET, 14, avenue Bosquet, 75007 Paris. Tél. : 45.55.17.02.**

Vends Commodore 64 + lecteur K7 + nbreux livres et jeux. Etat parfait. Prix : 1 000 F port non compris. **Tél. : 29.34.24.11.**

Vends Commodore 64 nouveau modèle + lecteur K7 + nbreux jeux + joystick. Le tout en très bon état. Le tout 3 000 F à débattre ! **Frédéric ATTOUN, 18, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 40.21.02.27, après 18 h.**

Vends Commodore 64 + lecteur de K7 + 25 jeux (Silent Service, Revs, Winter Games, etc.) + 1 manette. Le tout 2 000 F à débattre. **Marc, 75018 Paris. Tél. : 42.00.48.42, après 18 h.**

Vends Amiga 500, état neuf garanti 10 mois, moniteur couleur Taxan, jeux : Falcon, Silkworm, etc., 2 joystick, cables. Prix : 5 000 F. **David SEBAG, 4, rue Lechatellier, 75017 Paris. Tél. : 42.67.72.15.**

Vends Amiga 500 + nbreux softs + tapis souris + joystick + boîte de rangement. T.b.é. (sous garantie) le tout 3 600 F. **Olivier RUELLE, 4, rue A.-G.-Belin, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.61.42.52.**

C 64 1541 + 1531 Power RS232. Nbreux logs de jeu Arc Simul-Act Aven nbrx logs utilitaires tt tab cop fich add nbreux doc 3 000 F impr. 1 000 F à saisir. **Jean-François SAUBAT, 68, av. des Belles-Fontaines, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.64.67.**

Vends C 128 + monit. coul. + P. cartridge. Prix : 1 800 F. **Jean-François PELLETIER, 28, rue Paul-Delinge, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 39.64.66.18.**

Affaire ! Vends C 64 + 1541 + TV n. et bl. + livres + log. Flight Simulator II + joyst. + scenery disk San Francisco. Le tout t.b.é. pour 1 900 F à débattre. **Eric SKHIRI, av. Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : 42.39.35.26.**

Stop ! Vends C 64 + lect. K7 1530 + prise Peritel + joy + nbreux jeux (Cauldron, Track & Field, Leaderboard, 1942...) + nbreux manuels et revues. Prix : 1 500 F ! **Lionel GRANIER, 1, chemin du Mont-Royal, 78360 Montesson. Tél. : 39.13.84.49.**

Vends 2 ordis ! C 64 + 1531 + nbreux jeux, 1 000 F : **Bruno. Tél. : 94.65.25.66.** Et CPC 464 + mon. coul. + 2 joys + doubleur + nbreux jeux, 2 000 F, (cherche programmeur ST (en assembleur : Bruno) **Patrick SALOMON, Loubaye, 83400 Hyères.**

Vends Amiga 1000 512 K + moniteur 1084 neuf + 2e drive ext 1010, le tout pour 4 000 F à débattre. **Thierry CRAGNOLINI, 122, rue du Limousin, 93410 Tremblay-en-France. Tél. : 48.60.72.55.**

Vends Amiga 500 + jeux t.b.é. 3 500 F à déb. + joystick ! **Stéphane LEHNERT, 24, promenade Maxime-Gorki, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.26.52.**

Vends imprimante Star LC10 n/b pour Amiga (garantie encore 1 an) prix : 1 600 F (état neuf). **Alban ROLLE, 10, place de la République, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.50.97 (après 19 h).**

Urgent. Vends Commodore 64 + lect. disks + lect. cass. + souris + livres + nbreux logiciels, le tout en parfait état. Prix à débattre. **Frédéric SEGATO, 4, rue Achille-Mir, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.82.49.**

Vends Amiga 1000 t.b.é. + moniteur couleur 1081 + 80 disks + joystick + livres. Le tout pour 5 500 F. **Alexandre SABATIE, 7, place Etienne-Marcel, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.84.38 (entre 18 h et 20 h).**

Vends Handy Scanner type IV couleur, prix 1 800 F pour Amiga 500 F neuf jamais servi. **Paulo MARQUES PINTO, 4, allée du Clos-Mollet, 92190 Meudon.**

Vends Amiga 500 + drive externe sous garantie + nbreux logiciels : 5 500 F. **Sylvain BIHAN, 6, rue des Glaneuses, 76630 Envermeu. Tél. : 35.85.78.32.**

Vends C 128 + 1541 + monit. mono + 1530 + livres et docs C 128 + bcp util. et jeux 3 000 F. Le tout t.b.é. peu servi (+ souris). **Hervé GUILLOU, 21, rue du Pourquoi-Pas, 29110 Concarneau. Tél. : 98.97.82.92, le midi ou le soir.**

Vends C 128 d. lect. intégré + moniteur 1901 40/80 col. + imprim. MPS 801 + doc. + nbreux prog. 64 et 128. Le tout t.b.é. 6 500 F. **Philippe LECLERCQ, 3, rue Claude-Bernard, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.77.21, après 19 h.**

Vends programmes pour C 64 (possède Buffalo Bill ; Forgotten World, etc.). **Christian TURLAN, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vends C 64N + lecteur K7 1530 + lecteur disk 1541 + K7 + très nbreux disks. Le tout : 3 000 F. **Bruno BAUDON, 1, allée des Platanes, 95330 Domont. Tél. : 39.91.34.80.**

Vends jeux sur Amiga et C 64. Recherche contacts pour échanges de progr. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vends Amiga 500 + moniteur couleur + drive cumana + extension mémoire + seikosha SP 1000A + programmes : 5 500 F. **Frédéric MINEBOIS, 11, rue Foch, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.60.24.09, après 18 h.**

Vends superbe Amiga 1000 entièrement équipé (moniteur coul. joystick etc.) à prix très compétitif. **Arthur DE CATHEU, 10, rue Saint-Pierre, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.24.08.04.**

Vends C 64 + lecteur K7 + joystick + nbreux jeux (Buggy Boy, The Great Diana Sisters, Rambo) + doc. Prix : 950 F. **Eric HERR, 15, route de St-Léonard, 67530 Boersch. Tél. : 88.95.91.69.**

Vends ordinateur TO8 D Thomson + moniteur couleur + 19 jeux (Arkanoïd, Avenger...) + 1 joystick + 1 range disquette + 10 disquettes vierges + 1 crayon optique. **Sébastien CHARTIER, 10, rue Léon-Moussinac, les-Lozals, 94800 Villejuif. Tél. : 46.77.02.64.**

Vends Thomson TO9 + moniteur couleur Thomson + crayon optique + guide d'initiation + jeux + disquettes vierges. Le tout t.b.é. Prix : 3 800 F. **Jean-Jacques AGNESOTTI, 21, rue René-Defilippi, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.37.84 (après 18 H).**

Vds TO9 Thomson, t.b.é. (lecteur disqu. 3, 5, M128 K RAM) + 40 disq. jeux + traitement de texte + crayon optique + livre basic en français. Prix : 2 500 F. **Thierry BOISSARD, 83 *bis*, route de Maule, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.28.75 (après 18 h).**

Vends TO8 + lecteur de disquettes + crayon optique + joysticks + nbrx jeux + disquettes + livres programmes. Prix : 1 700 F. **Michel PLAT, 6 *bis*, rue de La Frette, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.97.63.39.**

Thomson TO7 70 + magn. cass. + nbrx jeux + jeux pégagog. + 1 joystick + 1 pse dble joystick : 1 000 F à débattre. **Dimitri KURTS, 9, villa Rémond, 94250 Gentilly. Tél. : 46.56.79.02. .**

Stop ! ici on vends pour 500 F seulement, Thomson MO6 + lecteur K7 + crayon optique + Péritel. Le tout encore sous emballage. Cause double utilisation. **Frédéric MARKARIAN, rés. Bonaparte, av. de La Grande-Armée, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.27.15.**

Vends moniteur Thomson (Philips) 60 F + jeux pour Thomson : 300 F + magazines. **Wilfried ERNOUL, 8, rue de Dax, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.43.57.06.**

DIVERS

Vends micro Sennheiser SKM 4031 + récepteur Sennheiser EM 2003-90. **Jean-Pierre. Tél. : 48.70.13.45.**

Pour PC, vends écran mutisync. couleur Eizo 8060 S TTL analogique 820 × 620 et carte EGA Paradis 480. L'ensemble : 5 990 F (port en sup.). **Claude FILLET, 16, rue Jules-Romains, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.35.31.**

Vends Yamaha PSS 370 + synthé. + 12 rythmes + 20 instrum. + 5 percus. + connect. Chaîne hi-fi + piles /(en double). Le prix : 1 000 F. **Rodolphe SEMENT, 4, rue du Glaïeul, 76500 Elbœuf. Tél. : 35.77.14.96.**

Vends (cause Amiga) console Sega, Light Phaser, 13 jeux (4 pour Light Phaser). Valeur : 4 500 F, vendue 3 000 F port compris. **Cyril-Serge TUMARINSOHN, 50, avenue de Villeneuve-l'Etang, 78000 Versailles. Tél. : 39.63.34.54.**

Vends C 35 Colecovision + 29 cartouches + super contrôleurs + roller + module de pilotage. Excellent état. Prix à débattre. Vends K7 pour C 64 . **Sébastien LENGLET, 26, rue Martin, 76320 Caudebec-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.25.00.**

Vends console Sega + control stick + Outrun Choplifter Thunderblade Fantasy Zone + pistolet Phaser 3 jeux. Prix : 1 000 F. **Alexis PLANCHU, 27, boulevard de la Vanne, 94230 Cachan. Tél. : 48.53.57.92 (entre 9 h-12 h et 15 h-19 h).**

Vends console Sega gagnée à un concours, toute neuve + 2 jeux dont Hangon. Prix : 700 F. Vends nbrx jeux (R-Type, Rastan....), 1 mega : 150 F. 2, 4 mega : 200 à 250 F. **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : 43.48.26.68.**

Vends console Sega + pistolet + 7 jeux. Le tout : 1 500 F. **Jean-Luc ARMOUGON, 7, rue Fournier-Lécuyer, 95140 Garges. Tél. : 39.93.18.93.**

Vends lot de 6 supers jeux sur PC et compatibles avec notices (Rocket Ranger, Si lent-Service, Warship, Questron 2, WCS et Buble Ghot). Prix : 660 F. **Denis RICHARD, 43, clos des Cascades, 93160 Noisy-le-grand, Mont d'Est. Tél. : 43.03.42.47.**

Vends console Sega (88) + 111 jeux (Outrun, Thunderblade, Rastan, etc.) + Light Phaser + Speedking. Le tout : 2 500 F (valeur : 3 850 F). **Benjamin FLEURY, 42800 Servarin, Saint-Romain-en-Jarez. Tél. : 77.20.80.12 (après 17 h 30).**

Vends CPC 6128 coul. + 2 joysticks + 1 radio-réveil + tunner P3 + antenne TV + imprimante Thomson + nombreux jeux. Prix : 4 500 F. **Wilfried LECLERC, 95, avenue de l'Hôtel-de-Ville, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.27.51.**

Vends console Sega complète + Hangon : 550 F. Pistolet Phaser + 3 jeux : 190 F. Control stick : 90 F. 9 jeux : 150 F pièce (Choplifter, Out Run, Alex Kidd). **Christian GRANSON, 31, avenue D.-Hedde, 17200 Royan. Tél. : 46.38.70.45.**

Vends console Nintendo de 4 mois + manettes NES d'arcade et 13 jeux (dont Zelda, Punch Out, S. Dario 2, Rusand Attack). Prix : 3 000 F. Encore sous garantie. **Philippe MATUCHANSKY, 10, rue Théodore-Banville, 75017 Paris. Tél. : 43.80.76.36.**

Vends console Coleco + adaptateur Atari + turbo + 40 jeux. Le tout : 1 000 F. **Philippe MATUCHANSKY, 10, rue Théodore-de-Banville, 75017 Paris. Tél. : 43.80.76.36.**

Vends CX5M 5FG01 clav. MK7 imprimante, nombreux logiciels, bouquins. Valeur : 20 000 F, vendu : 3 600 F. Liste sur demande. **Gérard NOYAU, 8, rue de la Liberté, Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 69.25.02.79 (dom.) ; 42.77.11.50, poste 1252.**

Vends console Sega + pistolet + 15 jeux (R-Type, Zillion 1 et 2, Alien, Syndrome, etc.) t.b.é. Prix : 4 200 F à débattre. **Tél. : 44.23.17.11.**

Vends billard Simulator. Prix : 120 F (demander Atilio). **Pascal BECHARD, 188, rue Jean-Jaurès. Tél. : 48.40.81.03.**

Vends super jeux originaux pour PC et compatibles (Test Drive, Macadam Bumper, Defender Crown : 150 F chacun). Vends également volant : 300 F. **Benoît FERNANDEZ, 30, avenue Division-Leclerc, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.91.84.**

Vends pour PC Handy Scanner (200 DPI) Cameron + carte + logiciel. Prix : 1 900 F à débattre (valeur : 2 300 F). **Cyril BOGOPOLSKY, B.P. 8, 95450 Vigny. Tél. : 30.39.22.80.**

Achète drive MO 5 ou magnétophone. **Fabrice CHENEAU, 5, rue René-Cassin (Nîmes). Tél. : 66.26.42.03 (appelez le soir).**

Vds MSX Canon + 11 jeux é 1 joystick + livres + 104 prgs + clavier + lecteur cass. **Philippe DUVIN, 122, rue de Crimée, 13003 Marseille. Tél. : 91.62.78.30.**

Vends 520 STF double faces nouvelles Roms + moniteur SC 1425 + joystick + disquettes + livres. Le tout en très bon état. Le prix : 4 500 F. **Julien ROBBE, 15, rue de la Tuilerie, 77370 Angis. Tél. : 64.08.27.31.**

Vends Oric + modul. coul. + Péritel + synthé vocale + nombreux jeux + livres. Pris dérisoire. **Olivier BONNEAU, 30, rue du Pavillon, 28150 Rouvray-St-Florentin. Tél. : 37.99.02.89.**

Vends micro : Sennheiser, microport-solo SKM 1031. Ampli : Sennheiser, microport Diversity Receiver EM 2003 - Hidym. **Jean PIETTE. Tél. : 48.70.13.45.**

ACHATS

Achète tous logiciels pour Apple 2 sauf GS, recherche Sp jeux et wargame (Conflict in Viêt-nam...) ou arcade. Envoyer liste/tarif rép. assurée. **Christophe BRIAND, 18, boulevard de l'Europe, 69110 St-Foy-les-Lyon.**

Cherche pour Amiga 500 V1, 3 util. pour autobooter à partir d'un drive externe. **Damien TARRIER, 32, av. Jean-Bos, 94500 Champigny. Tél. : 48.80.96.61.**

Achète Chip, Happy, ou système équivalent pour accélérer la vitesse du lecteur de disks Atari 1050. Faire offre. **Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean-Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.49.**

Achète cartouches Sega et vends cartouches Sega, MSX 1 et 2, Texas Ti 99/4A, un moniteur, un équaliseur, un Sony HB 75 (1 000 F). **Philippe TENAND, 2 *bis*, rue de l'Egalité, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.17.25.**

Achète pour Oric Atmos 48K lecteur disquette avec manuel. **Michel YVELIN, 15, rue de Bazeilles, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.68.32.51.**

Achète tous casse-briques K7 C 64 sauf Batty et les 2 Arkanoid, même programme personnel m'écrire only. **Jean-Marie PRIMUS, 5, allée des Cèdres, 37300 Joue-les-Tours.**

PETITES ANNONCES

ECHANGES

Salut ! Cherche contacts pour échanges nombreux jeux sur C 64/128, contacts sympas, sérieux et durables ! (Personnes voulant vendre s'abstenir). **Florian BUSSON, « Le Pré de la Grange » Miroux, 44350 Guerande. Tél. : 40.24.79.86.**

Cherche correspondants pour affaire. **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais.**

Echange jeux sur C 64, possède Crazy Cars II (original), Rocket Ranger + Codes, Zac Mac Kraken (v. Française + sol) et nombreux news, réponse assurée. **Jeoffray NICOLAY, 88, rue du Village, 4190 Ouffet (Belgique). Tél. : 86.36.68.44.**

Vends ou échange softs sur Atari ST, même à l'étranger, possède news, Krypton Egg, Kult, Castle Warriors, etc. **Patrick GUERCHON, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.23.15 (après 20 h 30).**

Collectionneur de micro moteurs pour modèles d'avions cherche un échange de petite col. de moteurs anciens et modernes de l'Europe de l'Est contre micro très peu servi avec jeux, joystick, manuel et souris, (C 64 II (disq.), Amiga 500 PC-1, Atari 520 STF (STM), CPC 6128, PCW, C 128 D etc), avec moniteur, sous garantie. **Karel MOJIZISIK, 278 OL Kralupy n. Vlt.-V/30, Zemechy, Tchécoslovaquie.**

Recherche contact sur ST (SF, DF), débutants, ne vous abstenez pas, rapidité assurée, envoyer vos listes de toute urgence. **Ludovic GENDRE, 21, rue de Sequehart, Levergies, 02420 Bellicourt.**

Amiga cherche contacts sérieux, sympa, durables. Envoyer liste. **Alexandre NICOLAS, 257, boulevard Jean-Jaures, 92100 Boulogne. Tél. : 46.20.46.11.**

Echange, vends news sur Amiga, recherche aussi des Demos. **Jean-Luc VIGNES, 12, impasse Frédéric Chopin, 30100 Ales. Tél. : 66.86.16.26.**

Amiga 2000 cherche contacts pour échange sérieux et rapides. Envoyer liste, réponse assurée. **Bruno BERDAH, 16, allée Monthyon, 93320 Pavillons-sous-Bois.**

Echange nombreux jeux sur Amiga, envoyer liste, réponse assurée. **Gérald LORENZO, 85, av. Jean-Jaurès, bat. B, le Colombier, 38500 Voiron. Tél. : 76.35.39.34 ou 76.65.77.13.**

ST recherche contacts sérieux et sympas pour échanges, achats ou vente de logiciels. **Benoit PIAZZI, Moulin de Seillant, 36310 Chaillac. Tél. : 54.25.74.86.**

520 STF DF échange jeux sur 94 et Paris. Cherche doc. Gunship, Archipel Agos en Français, envoyer liste ou écrire. **Jean-Marc BAZETOUX, 2, allée Joseph Pradier, appt 431, 94000 Creteil.**

520 STF DF cherche contacts pour échange de logiciels. Envoyer liste, réponse assurée. **Régis DEBRAY, 6, rue Poincaré, 68460 Lutterbach.**

Echange jeux sur A 500, contact sérieux et durable. **Philippe BILLAUDOT, rue du Général Stirn, 67190 Mutzig.**

Echanges sympas sur ST. **Jean-Marie LOUÉ, 17, chemin des Ploux, 85330 Noirmoutier. Tél. : 51.39.32.06.**

Echange jeux Amiga (news), envoyer liste, réponse assurée, achète lecteur 3" 1/2 externe pour Amiga. **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Oussere, 64000 Pau.**

Echange des logiciels sur 520 ST DF, débutants bienvenus, je cherche surtout des news et Great Giana Sist. **Xavier BARRE, 37, rue du Mont Joly, 76190 Yvetot.**

Hello, the Nintendomaniaques, j'échange des jeux pour Nintendo, j'ai Gradius, Prowrestling, Ghosts'n Goblins net Ice Climber Good Bye... **J.-B. HANAK, 96, avenue du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.91.**

Amigaman et Amigawoman, je viens d'avoir mon Amiga 2000, je recherche tous softs pour cette bécane. Alors tous à vos plumes... Merci. **Patrice LUCKOW, W-C-S, la Clorenne, 45290 Oussoy-en-Gatinais.**

Echange nombreux jeux C 64, Marseille si possible, possède également nombreux jeux à votre disposition. **Bruno PAVIS, 40 bd, Mostaganem, bat D, 13009 Marseille. Tél. : 91.76.29.88.**

Stop affaire, vds une trentaine d'originaux pour MSX 1, prix fou : 500 F. **Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Echange le Temple de Quahtli 280 D. **Jean GOUJON, 3, av. Pierre Durand. Tél. : 67.30.48.57.**

C 64, échange jeux. Possède : Robocop, Op. Wolf, Last Nija 2, Rambo 3. Cherche : Cabalt, Renegade 3, Shinobi. Envoyer liste, réponse assurée. **Jean-Charles LEBRETON, La Guenaudière Bazouges-sous-Hede, 35630 Hede. Tél. : 99.45.49.46.**

Amiga, cherche contacts pour échanger jeux dans le monde entier. **Jean-Baptiste PLACHEZ, 5, rue Georges-Brassens, 10300 Sainte-Savine. Tél. : 25.74.54.07.**

C 64, Stop ! Echange, jeux. Réponse assurée ! Sérieux, possède : Op. Jupiter, Indiana III, etc. **Daniel ou Christophe SCHAERER, 4, rue Mgr-Hauger, 68120 Pfastatt. Tél. : 89.52.69.39.**

Echange original Kick Off contre Football Manager II pour Atari 520 ST ou Stakeball ou Speed Ball ou Populous. **Thierry BAYLE, 21 D, rue Lisfranc, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.80.56.31.**

Echange jeux sur ST (Krypton Egg, Mission Falcon Disk, etc. **Patrick GUERCHON, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.23.15.**

Cherche correspondant pour affaire. Annonce sérieuse. **Patrick GUERCHON, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.23.15.**

Echange cartouches pour console Nintendo : RC Pro Am, Top Gun, Soccer, Slalom, Castlevania. **Laurent RASCOL, 682, avenue Pompidou, 12400 Saint-Afrique. Tél. : 65.99.10.02 (week-end).**

Sur C 64, vends ou échange jeux. Envoyer liste, réponse assurée. Contact sérieux, durable, honnête. Appelez-moi. **Jean-Marc LAHERA, Zone Industrielle de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Echange, vends, achète jeux sur ST. Débutants ne vous abstenez pas ! Contacts sérieux et rapide. Vends aussi Free Boot : 60 F, rien à souder. **Romaric ROYNETTE, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le-Bx.**

Stop ! Echange jeux sur Amiga. Cherche contacts sérieux et rapides. Réponse assurée à 100 % (même débutants)... **Nicolas MICHEL, 7, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis.**

Amiga 500, cherche contacts pour échange jeux et utilitaires. Envoyer listes. Réponse assurée. **Pascal CAUMARTIN, 118, avenue Gaston-Vermeire, 95340 Persan. Tél. : 30.34.32.85.**

Echange jeux sur Atari 520 ST. Cherche contacts sérieux, rapides, et durables. Réponse assurée (même débutants). Envoyer liste à : **Bruno MICHEL, 7, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis.**

Echange des idées et programmes pour le Computer Apple IIe, IIc, IIGS. Je vous prie de m'envoyer votre liste de programmes et je vous répondrai avec la mienne. **Vincenzo VIDILI, Corso Grosseto, 62, Torino, 10148 Italia.**

Sur PC Engine NEC : Song-Song 2, R-Type I et 2, Dragon Spirit, Victory Run, Chan & Chan, Wonderboy, P 47, Alien Crush... Urgent ! Urgent. **Philippe PEREZ, 23 chemin de la Galine, bât. R 1, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : 67.72.92.67.**

Amiga, cherche contacts cools et rapides, débutants ne pas s'abstenir. Possède jeux et Demos. Bye !!. **Thierry AUBIN, La Garzelle, 79370 Celles-sur-Belle. Tél. : 49.79.86.00.**

Cherche contacts sérieux, sur ST. Pour échanges sympas de : jeux utilitaires et docs. Réponse garantie. **Daniel SCREUE, 14-2-12, résidence « Les Fiacres », 59650 Villeneuve-d'Ascq.**

PC Maniac, cherche contact pour échange logiciels. Réponse assurée. Envoyer vite vos listes. **Eric ALOCCIO, H.L.M. Paul-Langevin n° 2, bât. J 1, 83130 La Garde.**

Amiga, cherche contacts. Vends disques 3"1/2 et 5"1/4 à bas prix. Vends prises MIDI : 300 FF. **B.P. 36, 1380 Rebeck (Belgique).**

PC et Compat., cherche contacts pour échange jeux tout genre. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Stéphane BASTARD, 38, avenue Victoria, 73100 Aix-les-Bains.**

Recherche contacts sérieux, sympas sur Amiga 500. Envoyer liste pour échange. **Thierry LE COROLLER, 34, bd du Tertre, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.46.53.24 (le soir).**

Hello Amigamen ! J'échange mes jeux à qui le veut. Trucs, astuces, aides et solutions également. Pas de discriminations. Vive l'ami... **Bernard BARANOWSKI, 2, rue Marcel-Cachin, entrée 7 « Giroflées », 62210 Avion.**

Je suis à la recherche d'une souris pour un ST, ainsi qu'un logiciel d'éducation à l'anglais. **Tél. : 46.59.93.54.**

520/1040 ST, échange nombreux jeux. Posséd. Kick-Off, Spherical, Kripton Egg... Envoyez vos listes ou téléphonez. Je réponds à tous rapidement. **Cyrille MARATRAY, La Celle-en-Morvan, 71400 Autun. Tél. : 85.54.13.21.**

Cherche et échange soft sur Amiga 500. Débutant accepté. Vends aussi orig. sur ST. **Éric LANGLADE, Rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12 (soir).**

Echange, vends et achète jeux sur 520 STF. Cherche disques à 3,5 pouces à moins de 5 F. Achète Amiga 500 pour moins de 2 000 F avec souris (Région Nord). Réponse assurée. **Tony CASAL, 6, résidence du Cornet, 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.76 (entre 18 et 21 h ou env. listes).**

Echange nbrx jeux sur Amiga. Répondez par courrier ou téléphonez. Merci ! **Adriano DE GRAZIA, 8, rue de la Chapelle, 57640 Vremy. Tél. : 87.76.68.84.**

Atari STE et Amiga, cherche correspondants sérieux (possède nbrx jeux). Débutants bienvenus. Envoyer liste + timbre. Réponse assurée. **Duhamel NEDOUB, 234, avenue Bouloche, 59279 Loon-plage.**

Amiga 500, cherche contacts amicaux et Clubs dans région. Achète monit. coul. pour Amiga ou C 64. Faire offre ! **Bernard DEBARRE, 18, Hameau les Coutures, Chambors, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.72.39.**

Echange logiciels sur Atari ST. Téléphoner ou appeler. Réponse assurée. **Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Echange ou vends jeux Amiga (TV Sports Basket, Beast, Xenon 2, Bloodwych, Falcon Mission 2, Passing Shot). Réponse assurée à 200 %. **The Spanish Boys & Dr. Mao, B.P. 2, 1185 Mont-sur-Rolle, Suisse.**

IBM PC échange nombreux jeux + util. Contact sérieux. Réponse assurée dans toute la France et étranger. Très belle logithèque... **Georges DAMIANO, 1, avenue Giacobi, 06300 Nice. Tél. : 93.89.39.48.**

Amiga 500 échange ou vends logs. **Gérard PELLETIER, 1, boulevard Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Amiga 2000 contacts pour échanges jeux et utilitaires. Sérieux et rapide, réponse assurée. Ecrire ou tél. **Jean-Noël CLAIR, B.P. 304, la Réserve, C. Kennedy, 13263 Marseille, Cedex 07. Tél. : 91.31.67.78 (tjs de 14 h à 17 h ou week-end).**

Echange sur Amiga 500 nombreux programmes (jeux, utilitaires, démos). Cherche correspondants sérieux et durables. Envoyer liste, Kill Virus. **Christian TREMOULET, 14, rue Jean-Reboul, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.08.53.**

Echange programmes sur Amiga 500. Contacts sérieux tous pays. De quoi intéresser les plus branchés, débutants acceptés. **Georges LAFORET, impasse Feux-tricolores, rue des Balmes, 26260 Saint-Donat-sur-Herbasse.**

Echange rapides sur ST 1040. Surtout des démos (scroll, dessins, musique, animation). **Tél. : 37.45.73.73 (le dimanche ou après 20 h).**

Amiga 500 cherche contacts sympas dans tous pays. Débutants bienvenus. Rép. 100 % assurée. Poss. 100 softs. Amaqueurs s'abstenir ! Merci. **Marc DANET, appt D55, cité Essaada, 2070 La Marsa, Tunisie. Tél. : 74.08.41.**

Echange pour Apple IIGS logiciels. Réponse assurée, lecteur 3,5 pouces. **Lucien GIOVANNAI, 17, esplanade de Roux, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.21.11.**

Echange ou vends nouveautés sur Amiga, envoyer liste. Débutants bienvenus. **Yann PEILLEX, route du Lanoret-Anthy, 74200 Thonon-les-Bains.**

Echange jeux sur Amiga et Amstrad. Cherche club pour acheter news. **Charly ZOLLER, 27, rue du Canal, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.91.99 (après 18 h).**

CLUB

Club PC-NEWS... Club PC avec journal mensuel, promathèque, aide trucs, cours... frais : 20 F pour 3 mois ou 75 F par an. **Club PC-NEWS, Patrice BECUWE, 27, rue de la Gare, 59380 Steene. Tél. : 28.62.15.93.**

Logiciels 5"1/4 du domaine public au prix de 40 F. Demander notre catalogue contre deux timbres pour PC à : **SOLEIL INFORMATIQUE B.P. 02, 24130 Prigonrieux.**

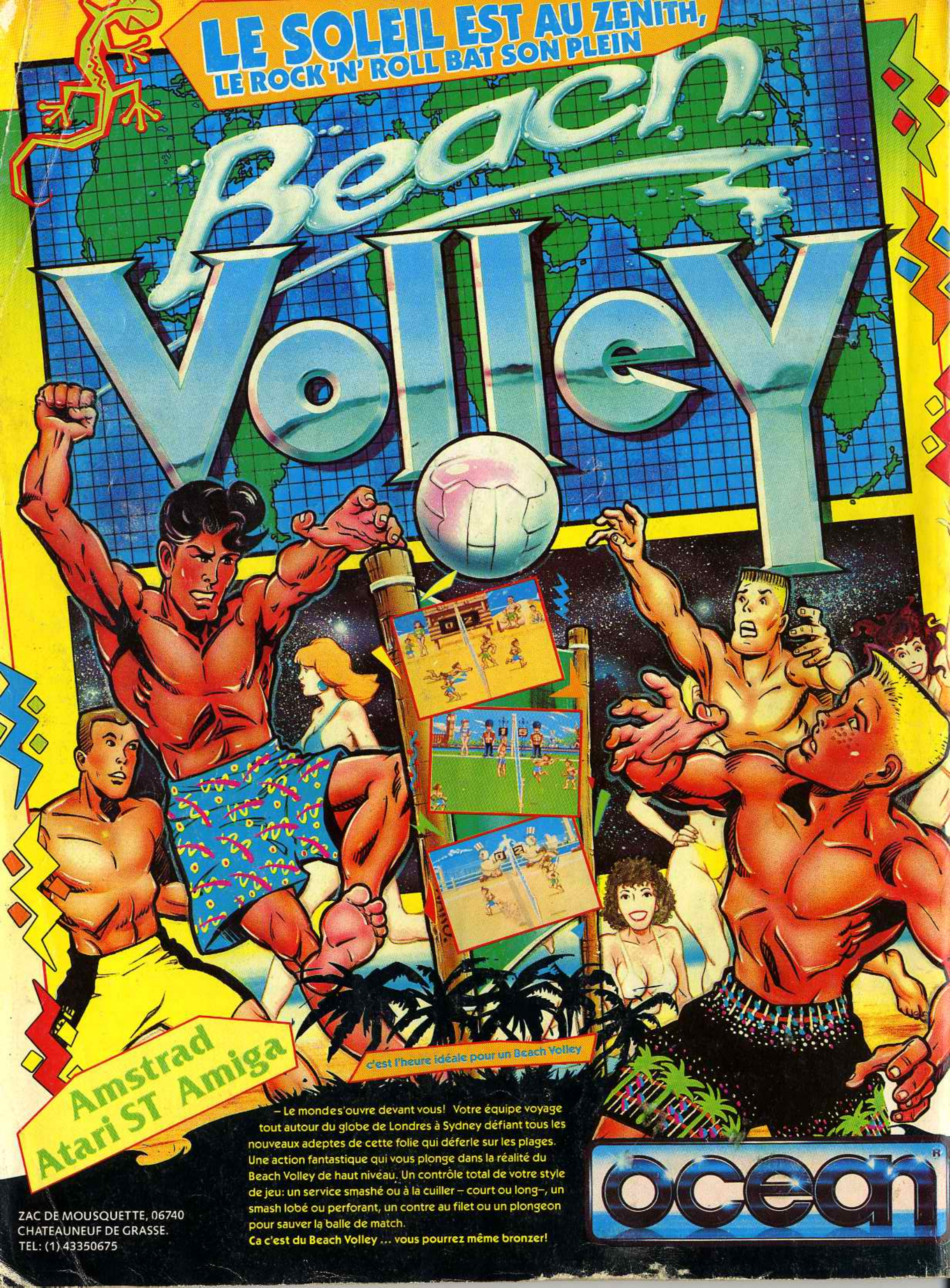
Contact Club Informatique nouveau Club ST vend disque domaine public. **Patrick GUERCHON, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.23.15.**

Pour tous les amateurs du MSX 1 et MSX 2 : achat, échange et vente sur les logiciels. Doc sur demande entièrement gratuite. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.54.40.**

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro.

Alpha Mission (Nitendo), p. 83
Altered Beast (Amiga, ST), p. 62
Ancient Art of War at Sea (Mac), p. 78
B.A.T. (ST), p. 26
Baal (PC), p. 88
Batman (Amiga), p. 60
Bcam (C 64, ST), p. 88
Blood Money (ST), p. 79
Bloodwych (Amiga), p. 142
Bloody Wolf (NEC); p. 87
Carrier Command (CPC), p. 78
Castle Warrior (Amiga), p. 88
Chess Master 2100 (PC), p. 68
Compilateur GFA 3.0 (ST), p. 118
Crystal Castles (CPC), p. 88
Daily Double (Amiga, ST, PC), p. 88
Dungeon Explorer (NEC), p. 87
Dynamite Dux (ST, CPC), p. 56
Fiendish Freddy's (Amiga), p. 64
First Publisher (PC), p. 116
FM Melody Maker (ST), p. 112
Future Sport (ST), p. 83
Games Summer Edition (The) (ST), p. 78
Gemini Wings (Amiga), p. 88
Ghost'n Goblins (CPC), p. 88
Gretzky Hockey (PC), p. 88
Gridiron (ST); p. 79
H.A.T.E. (ST), p. 79
HKM (PC) p. 88
Hero's Quest (PC), p. 24
Hoyle (PC), p. 83
Ikari Warriors (Nintendo), p. 81
Indiana Jones et la dernière croisade (ST), p. 142
Interphase (ST), p. 18
Jack Nicklaus (C 64), p. 88
King of Chicago (The) (ST), p. 142
Kingdoms of England (Amiga), p. 138
Le Journaliste (PC), p. 116
M1 Tank Platoon (PC), p. 58
Manhunter 2 (PC), p. 136
Menace (PC), p. 85
Microprose Soccer (PC), p. 88
Monty on the Run (CPC), p. 88
Mr Heli (Amiga), p. 79
New Zealand Story (CPC), p. 88
Ooze (ST), p. 140
Opération Thunderboldt (ST, Amiga), p. 20
Paperboy (ST), p. 81
Passing Shot (ST, Amiga, C 64, CPC), p. 85
Permis de Tuer (CPC), p. 88
Portes du temps (Les) (ST), p. 88
Psycho-Fox (Sega), p. 81
Quarterstaff (Mac), p. 142
Real Time Sound Processor (Amiga), p. 114
Revolver (ST), p. 114
Rick Dangerous (PC), p. 88
Safari Guns (ST, Amiga), p. 85
Shadow of the Beast (Amiga), p. 74
Sherman M4 (ST, PC), p. 22
Shinobi (Amiga), p. 55
Shufflepuck Cafe (Amiga, ST), p. 54
Sim City (Mac), p. 70
Simulation Hits (ST), p. 88
Skate or Die (CPC), p. 88
Sleeping Gods Lie (Amiga), p. 142
Star Wars Trilogy (Amiga, ST), p. 88
Stormlord (Amiga), p. 81
Strider (The) (CPC), p. 83
Super Ski (PC), p. 88
Tennis Ace (Sega), p. 78
Tom et Jerry (C 64), p. 88
(Amiga), p. 79
Turbo (Amiga), p. 79
Twinworld (Amiga), p. 85
Virus (PC), p. 83
Watch Out (Amiga), p. 78
Waterloo (Amiga, ST), p. 87
West Phaser (PC), p. 66
Wonder Boy III (Sega), p. 76
Xenon II (Amiga), p. 81



LE SOLEIL EST AU ZENITH,
LE ROCK 'N' ROLL BAT SON PLEIN
Beach Volley
c'est l'heure idéale pour un Beach Volley
Amstrad
Atari ST Amiga
– Le mondes'ouvre devant vous! Votre équipe voyage tout autour du globe de Londres à Sydney défiant tous les nouveaux adeptes de cette folie qui déferle sur les plages. Une action fantastique qui vous plonge dans la réalité du Beach Volley de haut niveau. Un contrôle total de votre style de jeu: un service smashé ou à la cuiller – court ou long–, un smash lobé ou perforant, un contre au filet ou un plongeon pour sauver la balle de match.
Ca c'est du Beach Volley ... vous pourrez même bronzer!
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675